

n°113 - février 1996 - 32 F

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

sommaire

10 cd roms de choc !!!
















FACE VALUE

le super bibliothécaire pour Basic GFA

PSI BACKUP

le "must" du backup DAT sur Falcon

BREAKOUT 2000 TOWERS 2

La Jag s'éclate !!!





EDDIE 2 FEINDATEN

boostez Calamus !

H2O RADICAL RACE

2 grands jeux Falcon





Belgique 250 FB
Suisse 10 FS
DOM 50 F
Luxembourg 225 FLUX





96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 01.42 80 10 39 - Télécopie. 01.42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon Tower disque 1 dur 1 Go 16 MO	10590
Mise en Tower Falcon	1 990
Mise en rack falcon	1 990
Hades 68040/ 8Mo/ DD 1 Go	13 500
Hades 68060/ 16 Mo DD 1 Go	17 900
Hades 68040, 32 Mo 1.7 Go Cdrom, modem,Cd internet	16 400

MONITEURS

SVGA 14" haute résolution Noir et blanc compatible Cubase Notator Stf/Ste	1 890
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	3 900

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans
ATARI Falcon

NOUVEAUTES

Magic PC
1490 F

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	390
STE 4 Mo	590
Extension 16 Mo HADES	1 190
*Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	625

*nos cartes n'ont pas besoin de soudures ni de découpe du blindage pour etre intégrée dans les falcons

Carte extension Falcon 16 Mo équipée	1 490

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 1.2 Go fast Ide 3 1/2	1 590
Interne Falcon 1 Go IDE 2 1/2	2 390
Externe 340 Mo STF/STE avec Top link	1 790
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
CD externe Falcon/TT avec cable SCSI	1 590
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE Formaté partitionné prêt à l'emploi	2 990
Zip Iomega 100Mo	NC
Jaz 1Giga avec cartouche	4 100
La cartouche EZ Drive 135 Mo	170

REPARATION de tous vos matériels ATARI

DEMO

testez vos logiciels sur LA STATION HADES

CARTES GRAPHIQUES / ACCELERATRICE

Mega STE TT Falcon	Téléphoner
AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

PROMOTION

PACK Internet
Comprenant Modem + moteur sur CD
1290

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Magic PC	1 490

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

*REPRISE DE VOS JEUX ET LOGICIELS ATARI

*boîte d'origine et manuel exigées

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390
KIT Scsi Interne Falcon	490

SCANNERS

Scanner à main mono niveaux de gris	990
Epson GT 5000 avec driver ATARI	3500
Epson GT 9500	7 225

ACHAT et REPRISE de votre ATARI
Pentium 133 Mhz multimédia 6 890 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE



est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h30 à 17 h 30
Fermeture le lundi - Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande.
Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.


ABONNEZ-VOUS

ST Magazine est une publication de
LA TERRE DU MILIEU
SARL au capital de 50 000 F
216/218, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : LA TERRE DU MILIEU/ATELIER ESOPE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
Secrétaire de rédaction : Isabelle TEMPERA
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 50 000,00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Romuald JOUFREY,
Jean Michel COIGNUS,
François AUBOUX (RAGA),
Tristan COLLET,
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Hervé PIEDVACHE,
Florent GONDOUIN,
Pascal BARLIER,
Alain MANGENOT,
David CURE,
Frédéric THIRARD,
Emmanuel JACCARD,
Phillipe LAFARGUE

MAQUETTE
LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Tristan COLLET
tél. +33 (04) 50 54 59 41

ABONNEMENT
Isabelle TEMPERA
TÉL. +33 (04) 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
PRESSIMAGE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Chef comptable : Joëlle de MAUPEOU

EDITO

Ca y est ! Il est là, le St Magazine "édition Terre du Milieu".

L'accouchement n'a pas été facile, pour preuve la dizaine de jours de retard que nous avons essuyés, mais la machine est mise en route et cela devrait vite être oublié durant les mois à venir. Nous garderons tout de même ces nouvelles dates de sorties plus commodes pour nous à l'avenir.

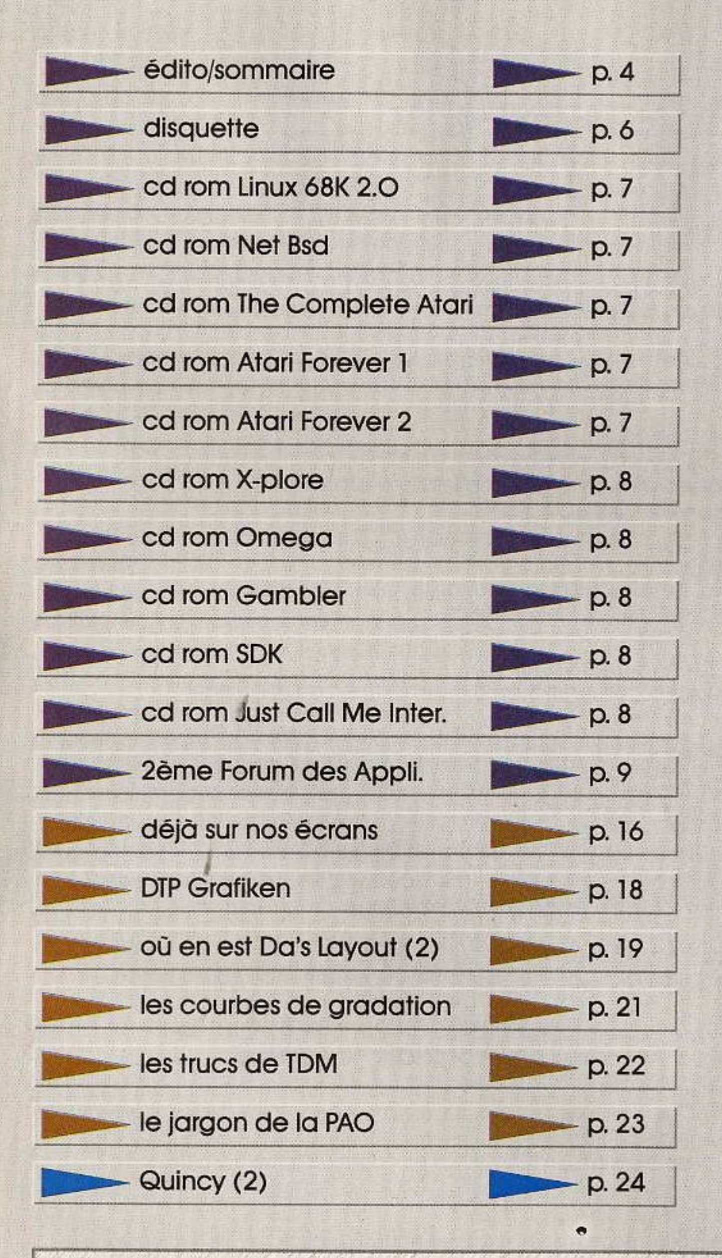
Avec le salon, cela nous a fait deux grosses échéances et nous ne sommes pas fâchés de les voir terminées. Je ne reviendrais pas sur le déroulement du Forum, Théo BUZ le fait très bien dans son reportage. Je voudrais simplement signaler que, si c'est T.D.M. qui l'a organisé, plusieurs personnes, association ou société ont filé un bon coup de main. C'est la moindre des choses qu'ils soient cités et profondément remerciés. OXO CONCEPT pour avoir trouvé la salle (et le nom, mais ça, vous le saviez sans doute), le Club M2000 pour son assistance dynamique et indispensable durant le salon, Francis DOMINICI pour le rôle de commissaire qu'il a assuré à merveille (croyez-moi, ce n'était pas rien), Romuald JOUFFREY, Jean Michel COIGNUS et Pascal NOWAK pour le stand Internet, David CURE pour celui sur Linux et bien sûr Fredi & Ruth ASCHWANDEN ainsi que Raimund THIEL & Klaus GARMS pour leur présence à Paris sans oublier tous les participants qui ont, soit pris un stand, soit fait le déplacement en tant que visiteur.

Trêve de mondanité, passons à l'actualité. Il y peu de publicité ce mois-ci pour cause de problème d'organisation de notre part. Rassurez nos partenaires habituels ne quittent pas le navire. Vous les retrouverez le mois prochain. Du coup vous gagnez tout de même au change, car le magazine est bien rempli côté rédactionnel. Faute de temps, les reportages sur l'Atari Messe et les Atari Days n'ont pu être publiés dans ce numéro, mais ne vous inquiétez pas, vous pourrez tout savoir sur les salons Allemand et Italien le mois prochain.

Je vous souhaite à tous une excellente année, atarienne cela va de soi, et de nombreuses heures de lectures dans ce mensuel pour lequel nous mettons toute notre passion.

Godefroy de MAUPEOU

SOMMAIRE





magazine réalisé avec :
machines : HADES 60 128 Mo (maquettage et flashage), MEDUSA T40 64 Mo (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804.
maquettage : CALAMUS SL 95, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module CALAMUS POSTCRIPT LEVEL 2
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur HADES 60

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°113 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Merci à tous les auteurs qui nous ont envoyé leurs oeuvres. N'oubliez pas que cette disquette est la vôtre. Si votre programme vous semble susceptible d'intéresser un minimum de monde et s'il n'est pas trop gourmand en mémoire, n'hésitez pas à nous l'envoyer !

Ce mois-ci, trêve des confiseurs oblige, nous en avons reçu un peu moins que d'habitude. La disquette, du coup, contient moins de logiciels Français. Qu'à cela ne tienne, ceux-ci sont d'excellente qualité, en voici pour preuve :

ANIPLAY 1.4 – Didier MEQUIGNON – Falcon
Aaaah ! C'est beau, ça va vite !!! Vous l'aurez deviné, ANIPLAY est un player d'animations MOV ou AVI sur Falcon, ultra rapide avec une synchro du son quasi-parfaite et utilisable avec 4 Mo. C'est bien simple, on n'a jamais atteint une telle vitesse sur Falcon. C'est du Freeware et c'est en assembleur 68 030 et DSP !!!

CLIPART – Toutes machines / Format Calamus
Quelques images monochromes sur le thème de l'hiver. De quoi agrémenter vos documents sous Calamus. Elles sont toutes au format vectoriel pour un meilleur rendu.

DESKAPPLI – Pierre Chilês – Toutes machines
Un installateur d'applications qui vous sera très utile pour vous constituer un bureau aussi pratique que performant.

pas assez de mémoire => **DIAPO – Frédéric BAYLE – Eric Da Cunha – Toutes machines**
Un utilitaire d'images très bien réalisé et puissant. De nombreuses fonctions qui en feront vite un logiciel indispensable.

GNUCHESS – Toutes machines
Présenté en deux versions : pour machine 512 Ko mini et pour machine 2 Mo mini. Pour faire suite à vos nombreuses demandes, voici un jeu d'échecs sur Atari! Il ne date certes pas du jour, mais reste très agréable en GEM avec ses nombreuses options. Préparez-donc cet hiver votre rencontre au sommet avec Kasparov.

FONTES – Toutes machines / Pour Calamus
Des fontes sur le thème de l'hiver pour Calamus, la boucle est bouclée ! Vos documents seront plus que jamais au goût du jour !

CODESJAGUAR2 – Toutes machines / Texte ASCII
Voici la nouvelle version des trucs et astuces pour Jaguar. Pour ceux qui n'ont pas d'ordinateur : patience ! Un guide complet arrive...

MOVIE2 – Toutes machines
Deuxième programme en rapport avec l'article sur les Sysex d'Alain MANGENOT en cahier musique.

STRAINER – STE/FALCON
Un petit utilitaire qui va vous permettre de créer vous-même vos sauvegardes pour Substation et ainsi de gonfler un peu le personnage. Une triche quoi !

BEYOND – Toutes machines / Basse résolution
Un joli petit T-TRIS qui ne prend quasiment pas de place, d'où sa présence sur cette disquette (histoire de la remplir utilement et au maximum!).

Notre moisson de CD-ROM pour 97

Bonne Année à tous les Ataristes ... Pour bien commencer l'année, nous allons vous présenter les nouvelles productions en matière de CD-ROM spécifiques à nos machines. Et l'on peut dire que nous sommes véritablement gâtés, car ce ne sont pas moins de 10 CD-ROM tous frais qui nous sont proposés. Il y en aura pour tout le monde, dans tous les genres, mais passons plutôt à un examen détaillé ...

Les Operating systems

Les ordinateurs Atari sont livrés dans leur version de base avec un système d'exploitation standardisé, le TOS. Or il existe d'autres OS (Operating System), qui peuvent parfaitement fonctionner sur nos machines. Ce sont principalement des adaptations de systèmes Unix (Linux, NetBSD, Minix, MiNT), ou des améliorations du système de base pour le faire fonctionner en multitâches (MultiTOS).



Linux 68k 2.0!

Enfin un CD-ROM complètement dédié à Linux pour Atari. Ce CD est avant tout destinés aux personnes familiarisées avec l'univers Unix, difficile d'installer ce système et de pouvoir l'exploiter convenablement sans aucune formation. Le CD-ROM contient un fait un backup complet du site internet ftp.phil.uni-sb.de:/pub/linux-m68k/. Les données sont toutes archivées, sauf en ce qui concerne l'installation de base de l'OS. Les documentations sont pratiquement toutes en anglais, et quelques-unes en allemand. 118 Modes programmes et autres utilitaires de compression de données, éditeurs de textes, outils de communication, etc. pour Linux, y compris l'interface graphique X11 complète, et bien sûr le Kernel version 2.0 de l'OS. Bref, le CD Linux 68k 2.0 ! se destine à un public averti et passionné, équipé de Falcon030 avec FPU.

NetBSD

NetBSD est un système d'exploitation basé sur Unix, dérivé de Net/2 (Berkeley Networking) et de 4.4BSD-Lite. NetBSD. Il a été adapté sur de nombreuses machines et maintenant sur Atari, c'est une création faite par les membres de la



communauté Internet. Ce CD-ROM contient la release 1.2 de NetBSD pour Atari, avec 148 Mo de données, vous aurez tout pour faire fonctionner cet OS sur votre machine. Toutes les documentations sont en langue anglaise, et décrivent parfaitement toutes les procédures d'installation et de paramétrage de l'OS. On trouvera également une release 6 de l'interface graphique X11 pour NetBSD, qui nécessite une machine quelque peu gonflée il faut bien l'avouer. On notera d'ailleurs que NetBSD a été adapté pour fonctionner également sur la gamme des compatibles Atari et en particulier pour l'Hades, sur lequel vous pourrez complètement exploiter la puissance de cet OS.

Encore une fois un CD-ROM destiné à un public averti, comme des universitaires par exemple. Une très belle réalisation merveilleusement organisée.



The Complete Atari MiNT

MiNT is Not TOS, système d'exploitation multitâches pour Atari, fonctionnant sur toute la gamme. A ne pas confondre avec MultiTOS, MiNT est le kernel unix de cet OS. Si vous installez MiNT vous n'avez pas d'interface graphique, il vous faudra en ajouter une par dessus l'OS. Ce CD-ROM de 331 MO contient donc les dernières versions du Kernel 1.14, mais également quelques versions précédentes, et surtout toute une montagne de programmes spécialement adaptés dans la majorité des cas à cet OS. Notamment deux clones de l'AES, avec OAESIS et XAAES, qui vous donneront des interfaces graphiques TOS améliorées. Une release 5 de X11 dédiée à MiNT, le GNU-C complet, pour les programmeurs, des shells, des utilitaires de communication dédiés plus particulièrement à Internet etc. Une grande majorité des documentations sont livrées en anglais.

Assurément une des meilleures bases de données pour les fans de MiNT qui auront tout à portée de main ! Plus simple d'installation que les deux précédents CD-ROM, the Complete Atari MiNT est destiné à un plus vaste public.

Le Graphisme / Musique

Les CD-ROM dédiés à l'univers graphique sont nombreux, mais rarement dédiés à l'Atari, ou à Calamus, voici deux CD-ROM qui comblent donc un vide certain !



Atari Forever Volume 1

619 MO sur ce premier CD-ROM, vous le réviez ? C'est une réalité ... Vous aurez matière à agrémenter vos documents avec pas moins de 1600 fichiers vectoriels au format CGV pour Calamus, des images classées par thèmes (animaux, fleurs, astrologie, éducation, nourriture, humour etc.), 380 images GEM, 1500 Clip arts monochromes au format PAC, mais aussi des centaines de photos couleurs de très bonne qualité aux formats BMP et GIF etc.

Au niveau musical, vous ne serez pas en reste avec plus de 600 fichiers soundtrack (MOD), et plus de 500 fichiers HSN.

Le tout agrémenté de quelques logiciels indispensables (1100 disquettes DP) pour vous aider à utiliser ces documents, tant au niveau de l'affichage que de l'impression sur une multitude d'imprimantes diverses et étrangement rares. Seul regret la majorité des documentations et des produits sont en langue allemande !

Bref, un CD qui ne peut qu'enthousiasmer les passionnés d'art graphique et de musique informatique.



Atari Forever Volume 2

Mieux classé que le précédent volume, Atari Forever Volume 2 se place sur une gamme différente. Il est plus orienté sur des documents couleurs dans des formats plus variés, on y trouve tout de même 3 500 fichiers CGV et les mêmes en PCX, IMG, et EPS. Mais la majorité du reste du CD-ROM, soit 631 Mo est destinée à 1200 disquettes de DP, classée au travers d'une base de données 1StBase, ce dernier étant livré pour la consultation. Tous les commentaires sont en allemand, mais on trouve tout de même une quantité variée de logiciels peu connus, des drivers pour imprimante HPDeskJet pour une majorité des logiciels du

marché, enfin un bon CD à découvrir tranquillement tellement il regorge de données variées.

Les packs DP



Xplore

Etonnant ce CD-ROM Xplore, il ne contient que 200 Mo de données.

Mais comporte un certain nombre de bonnes choses : 350 images TIFF, d'une très bonne qualité ma foi, 221 fontes spécifiques à Calamus, une cinquantaine de Clip-Arts au format PAC, 260 au format CGV. Pour le reste il s'agit de logiciels du domaine public classés par catégories, pas toujours très récents, ni très passionnants. Encore une fois, tous les commentaires sont en majorité en langue allemande.



Omega

Voilà la suite de la série de CD-ROM produits par Whiteline pour Atari, après le Gamma, nous sommes en présence de l'Omega. Toujours aussi varié ce CD propose aussi bien des image (2 711 images monochromes), que de la musique avec 250 fichiers MIDI, 80 fichiers MOD, 300 WAV, une quinzaine de fichiers AVI, autant de FLI et de MPEG, avec enfin des playeurs à la hauteur, comme MPLAYER par exemple dans une version assez récente. On y trouve aussi pas mal de versions récentes des productions variées, et en particulier des produits français comme Bv4, les drivers SpeedoGDOS nouvelle génération de Thierry Rodolpho, ou encore des produits PARX. Une cinquantaine de jeux, des utilitaires de programmation récents, une version de Linux un peu vieillotte, et enfin quelques programmes en versions complètes comme GEMView v3.08, 1STGuide, Idealist, Jane etc. Bref 648 Mo de données bien mises à jour, pour les personnes qui n'ont pas suivi les sorties du monde du DP depuis plusieurs mois !

Gambler

Les jeux ont fait la renommée d'Atari, aujourd'hui vous avez 112 Mo de jeux à votre disposition sur le CD Gambler. Une sélection avant tout destinée au Falcon030 et au TT030, classée par thème, aventure, réflexion, action, etc. On trouve pas moins de 400 jeux ou versions de démonstration de jeux commerciaux. Ils ne sont bien sûr pas tous d'une grande qualité, mais vous serez assurément surpris par un grand nombre de productions du domaine public qui n'ont pas à rougir par rapport aux produits commerciaux !

Pour joueurs nés ...

Développeurs

La race des développeurs est une de celles qui restent fidèles au milieu Atari, nombreux sont les passionnés qui produisent des logiciels en tous genres.



SDK Atari Développement Kit

C'est à ces personnes que se destine le CD SDK. Tout ce que vous devez avoir pour développer sur Atari est regroupé sur ce CD-ROM. 248 Mo de fichiers destinés à tous les langages : Assembleur, Basic, C, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, ml, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smalltalk, il semble que peu de choses ont été oubliées sur ce CD. Bien sûr à chaque fois vous aurez à votre disposition un compilateur, voir un shell spécifique, et des sources exemple. On trouve aussi une multitude d'utilitaires destinés à vous aider dans votre environnement de programmation : debugger, éditeur, linker, éditeur de ressources, shells, compilateurs d'aides en ligne etc. Enfin, pour vous faciliter la vie, bien évidemment des tonnes de sources, généraux ou spécifiques à nos machines, de documentations, qui vous permettront d'avancer plus rapidement dans vos travaux, quel que soit votre environnement : DSP, MiNT etc.

Le CD SDK regorge donc d'informations nécessaires aux amateurs, comme aux développeurs expérimentés !

Seule remarque sur ce CD, si vous n'êtes pas équipé de MagiC, ou de MiNT, il se peut que vous ayez des problèmes pour le consulter car il a l'étrange particularité d'utiliser des noms de dossiers et de fichiers en minuscule inexploitables sur TOS classique.

Communication

L'avènement d'Internet sur nos machines produit un engouement certain, voici donc une première production 100% française, réalisée par Pascal Nowak, et éditée par La Terre du Milieu pour notre plus grand plaisir.

Just Call me Internet



Ca veut dire ce que ça veut dire... avec ce CD-ROM vous avez accès à tout ce qui s'est fait à ce jour sur nos machines pour la communication. Internet bien sûr est mis en avant, mais pas uniquement, dans les 220 Mo de ce CD, vous trouverez tous les utilitaires pour vous connecter aux BBS, émulateurs de terminaux, protocoles de transfert, tout pour faire vous-même votre BBS, ou votre serveur Minitel. Des programmes complets, des versions de démonstration de produits commerciaux, pour le fax, la radiocommunication, le protocole UUCP, l'accès à Internet. Des dizaines de documentations sur tous ce qui touche à la communication, des patchs, des sources (ASM, C, GFA), Linux 2.0, et aussi MiNT au grand complet, et toujours orientés vers la communication et le Net avant toute chose !

Tout est là on ne peut pas faire mieux, ni plus, les logiciels sont récents, fraîchement développés pour certains...

Pour conclure on remarquera qu'une offre spéciale d'accès gratuit pendant 1 mois vous est offerte, pour accéder aux réseaux NeST, AtariNet, FidoNet et à Usenet au travers du serveur TheBBS. Une bonne initiative que vous ne pouvez manquer sous aucun prétexte !

Hervé Piedvache
herve@parx.frmug.fr.netoc

ILINUX 68K 2.0!
prix : 349 F
THE COMPLETE ATARI MINT
prix : 290 F
Net BSD
prix : 199 F
ATARI FOREVER 1
prix : 199 F
ATARI FOREVER 2
prix : 199 F
X PLORE
prix : 169 F
OMEGA
prix : 190 F
GAMBLER
prix : 199 F
SDK
prix : 329 F
JUST CALL ME INTERNET
prix : 190 F

édités par La Terre du Milieu, BP11
74310 LES HOUCHES – tél 04 50 54 59

2ème Forum des Applications Atari

Si vous n'étiez pas au 2ème Forum des Applications ATARI, sachez tout de même que vous avez raté le plus beau salon dédié à nos machines depuis bien longtemps. Des visiteurs à qui nous demandions leurs impressions, aux exposants qui se confièrent tout naturellement à nous, une seule réaction unanime et sans équivoque : ce salon fut une totale réussite !

Une réussite en chiffres tout d'abord : une magnifique salle d'une superficie de 1 210 m2, environ 50 exposants, une vingtaine de prix mis en jeu, dont un Hades 60 et surtout entre 3 000 et 4 000 visiteurs en 2 jours !

Une organisation réussie : la Terre du Milieu nous avait promis que tous les moyens seraient mis en œuvre pour que ce salon fasse date, il faut bien reconnaître que ce fut le cas. La salle réservée en plein cœur de BERCY-EXPO offrait toutes les commodités indispensables à un tel événement (salle spacieuse, cadre luxueux avec moquette et nappes sur chaque stand, climatisation, mini–bar, espace de repos, etc.).

Mais un salon bien organisé sans visiteurs ne servant à rien, la plus grande satisfaction vint incontestablement du grand nombre d'ataristes s'étant déplacé. Après le salon de l'an dernier qui fut, en grande partie à cause des grèves, un échec sur ce plan, il faut bien avouer que certains annonçaient qu'il serait difficile de dépasser le millier d'entrées. Pourtant, devant l'affluence du public, la salle de taille respectable parut rapidement trop petite et la circulation entre les stands devint difficile.

Mais venons-en aux exposants et aux produits visibles durant ce forum :

S'il fallait citer ici tous les produits disponibles au salon, le magazine tout entier n'y suffirait pas, nous allons donc tenter de vous énumérer les produits marquants.



DU COTE DU HARD :

C'est incontestablement des nouvelles machines et cartes accélératrices que venaient les nouveautés les plus intéressantes, l'espoir de voir Atari se relancer dans la production de micro-ordinateurs étant à présent totalement abandonné, c'est bien du côté des clones qu'il faut se tourner pour comprendre comment notre petit monde va évoluer. Si vous souhaitez conserver votre Falcon tout en augmentant sensiblement sa puissance brute, vous devriez trouver votre bonheur parmi les nombreuses cartes accélératrices disponibles ou en passe de l'être.

CENTEK

Sur le stand de cette jeune société française, on pouvait acheter et même se faire installer sur place la carte accélératrice la plus répandue en France, la CENTurbo 1 Evolution 2 ; pour moins de 900 F, il s'agit incontestablement d'un produit grand public d'autant qu'avec la carte sont offerts 2 logiciels permettant de tirer partie des nouvelles résolutions graphiques du Falcon accéléré. On pouvait également voir la CENTurbo II qui devrait rapidement devenir une référence grâce à un CPU 68030 à 75 Mhz et un prix très intéressant, notons tout de même qu'à cause de problèmes de dernière minute, il nous a été impossible de la voir fonctionner mais à l'heure où vous lirez ces lignes, cette carte devrait être disponible. CENTEK proposait également la CENTram 14 équipée de 14 Mo de RAM pour moins de 1000 F.



OXO CONCEPT

L'organisateur du précédent salon était présent, ce qui nous a rassuré sur sa situation financière. Du côté du hardware, la société proposait bien sûr la carte accélératrice DX3 (hélas nous n'avons pu la voir tourner), mais aussi et surtout annonçait un nouveau clone de Falcon. Etant donnés les délais de conception et de production de tels produits, nous ne nous attarderons pas sur le sujet, mais nous vous en reparlerons dès que nous aurons pu voir un prototype tourner (il n'y avait que la carte mère nue sur le stand).

AFTERBURNER

Cette carte accélératrice reste à ce jour la plus puissante disponible sur Falcon, la possibilité offerte par le stand Evolution de tester vos productions sur un Falcon accéléré permettait de se rendre compte de la bonne compatibilité de cette dernière (même si la configuration idéale ne se révélait généralement qu'au troisième ou quatrième essai).

HADES 60 / MEDUSA SYSTEM

Un des grands événements du salon fut incontestablement la présence de Fredi Aschwanden le concepteur helvétique des MEDUSA et HADES. Il était possible de voir tourner des HADES 60 sur plusieurs stands et même de rencontrer Fredi en personne sur le stand de La Terre du Milieu (impor-

tateur des produits Medusa System en France). Il faut bien reconnaître que ce clone de TT dédié à la PAO (avec Calamus SL 96) a de quoi impressionner le grand public et les professionnels de la PAO. Vendu à environ 300 exemplaires, l'HADES 60 couplé à Calamus offre une solution plus que satisfaisante à ceux qui souhaitent concevoir puis flasher des documents dans des conditions optimales. Néanmoins, le prix de cette station de travail peut sembler élevé pour le non-professionnel d'autant qu'une baisse des prix ne semble pas envisagée de sitôt.

DU COTE SOFT

Que vous ayez un STF, un STE, un TT ou un Falcon, de nombreux stands proposaient des centaines de jeux, utilitaires et logiciels professionnels ou semi-professionnels.

16/32 BITS

Cette société anglaise proposait des dizaines de jeux à des prix défiant toute concurrence, quelques nouveautés, mais essentiellement des anciens HITS sur disquettes ou CD-ROM. À noter que 16/32 bits a racheté les licences de production d'Obsession, Substation et moult autres titres.

FRONTIER SOFTWARE

Bien évidemment Frontier était présent avec son stock de jeux ST et Falcon.

LOGITRON

Incontestablement l'éditeur français le plus actif sur Atari (et celui qui proposait le plus beau stand avec un kart au fond), Logitron présentait pas moins de trois nouveautés en avant-première sur le salon : AAZOHM KRYPHT un jeu de baston testé dans le numéro 111, OPERATION SKUUM un " shoot'em up " à la Opération Wolf et RADICAL RACE le jeu de voiture dont nous vous avons déjà parlé. Bien sûr, il était également possible d'acheter les versions ST et Falcon de SHEER AGONY sur disquettes ou CD-ROM. L'autre bonne nouvelle vint de l'an-



nonce de Logitron qui souhaite continuer à éditer des jeux sur Falcon et nous a annoncé la sortie prochaine d'un shoot'em up sur CD-ROM.

DISKIMAGE

Difficile de parler de Diskimage sans une pointe de nostalgie, en effet la société parisienne participait là à son dernier salon Atari et liquidait à cette occasion ses stocks de jeux (à des prix sacrifiés).

Pourtant les raisons de cette cessation d'activité ne sont pas financières mais découlent de l'arrêt de la publication de ST Magazine par Pressimage. La Terre du Milieu reprenant le titre, il était plus judicieux de lui confier également son catalogue et son fichier clientèle.

COMPOSCAN

Composcan qui organisait le salon Atari il y a deux ans était présent, mais ne proposait rien d'autre qu'une version de Neon Graphix fonctionnant sur OS2 et le CD de compilation d'animations réalisées avec le même logiciel ! Pas de nouvelles d'APEX 3 et aucune chance de voir une nouvelle version de Neon sur Falcon.

PARX

Présent sur deux stands, Parx proposait des promotions sur les lecteurs de CD-ROM (moins de 1000 F pour les externes SCSI) et l'ensemble de ses logiciels et périphériques ainsi que DIAPO enfin dispo. VOILA, le logiciel de présentation multimédia qui se fait attendre devrait être bientôt disponible.

ADEQUATE SYSTEM / DMC / CALAMUS 96



Calamus SL est l'un des produits phares de la gamme Atari, développé à l'origine par la société DMC, c'est Adequate System qui propose aujourd'hui les modules les plus intéressants. Il était possible sur leur stand d'assister à une démonstration de la nouvelle mouture du logiciel, ainsi que leurs modules et ceux d'Invers importés et traduits en français par La Terre du Milieu dont le fameux Calypso qui gère à présent le format postscript (format universel des flasheurs).

DU COTE DU SON

CUBASE AUDIO 16 ?

Le grand absent de ce salon fut incontestablement Steinberg, quand on connaît la notoriété de leurs produits sur Falcon, on ne peut être qu'étonné de leur absence.

STUDIO CAPITALE

Cela dit, si Steinberg n'a pas daigné venir, d'autres éditeurs concurrents ou complémentaires étaient bien là. Parmi eux, Studio Capitale qui démontrait ce que l'on peut faire avec un simple Falcon et le logiciel STUDIO SON (au prix incroyable de 1490 FHT sur le salon), David René-Loiseau, son auteur proposait également un CD rempli de sources pour les programmeurs en herbe, une initiative que nous saluons et encourageons vivement.

LES SOUNDTRACKERS

Pour ceux que le MIDI n'intéresse pas ou qui ont un budget serré, les soundtrackers présentent une alternative séduisante. Il était possible sur le salon de se procurer DIGITAL TRACKER ou GRAOUMPF TRACKER à moins de 100 F, lorsque l'on sait que ces logiciels gèrent également le MIDI



et qu'ils sont particulièrement adaptés à la musique techno, on peut se demander s'il est bien raisonnable d'investir dans des logiciels professionnels onéreux pour une utilisation personnelle.

KEYBOARDS / HOME STUDIO

La présence d'un confrère de prestige tel que Keyboards démontre que le Falcon reste pour les professionnels une machine compétitive, notons d'ailleurs l'apparition d'un dossier ATARI sur le deuxième CD-ROM vendu avec le magazine. Une des charmantes hôtesses du stand nous a confié avoir été très surprise par l'affluence et surtout par l'intérêt des visiteurs pour l'audionumérique. Habituée des grands salons multi plateformes, elle nous a avoué préférer participer à des salons plus confidentiels mais bien plus enrichissants sur le plan humain.

QUADERNO

Le fameux logiciel Quaderno faisait enfin sa première sortie officielle. Tous ceux que ce séquenceur d'un type totalement novateur déroutait, ont assisté en direct une démonstration époustouflante et ce en partie grâce à Gaffarel Musique qui sponsorisait la manifestation en prêtant du matériel comme le fameux Korg Trinity ou la table de mixage O2R tous pouvant se relier à un Falcon par le biais de l'interface ADAT de Soundpool.

SYNTHE DIFFUSION

On dit souvent qu'il est devenu difficile de se procurer un éditeur de synthé ou un séquenceur à moins de 1 000 F en neuf pour Atari, Synthé Diffusion prouvait le contraire avec toute une panoplie de logiciels dédiés à nos machines.

500 MIDIFILES

Archipel Studio présentait le fameux cd rom 500 Midifiles. A noter que Ludovic GROMBERT était présent sur le salon.

PERSONNALITES ?

Et oui, durant ces deux jours, on pouvait voir certaines personnalités de la musique déambuler entre les stands comme Tim BLAKE, Christian BOULE sans oublier nos Jean Christophe ALLIER et Jean Pierre DIERICK nationaux.

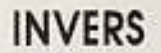
DU COTE DES MAGAZINES ET ASSOCIATIONS

ST MAGAZINE

Vous le savez sans doute, ST Magazine et La Terre du Milieu ne faisant plus qu'un, c'est tout naturellement sur le stand de ce dernier que l'on pouvait rencontrer les principaux rédacteurs du magazine et se procurer en avant-première, le numéro 112.

FALKE VERLAG / ST COMPUTER / ATARI INSIDE

Le monde des magazines Atari ayant beaucoup bougé ces dernières semaines, les allemands ont eux aussi lancé une nouvelle formule de leur magazine de référence : ST COMPUTER et ATARI INSIDE ont donc fusionné et il était possible de voir le résultat sur le salon. Un petit regret tout de même, la couverture qui faisait le cachet de ST Computer est à présent plus proche de celle d'Atari Inside nettement moins belle.



INVERS

Puisque nous parlons de la presse allemande, citons INVERS, LE magazine de référence de la PAO multi-machines dans lequel Photoshop sur Mac Intosh côtoie Calamus SL 96 ou DA's Layout sur Falcon ou TT. Précisons d'ailleurs qu'une version française du magazine pourrait bien voir le jour prochainement (N.D.L.R. elle va voir le jour, c'est sûr, c'est même TDM qui s'en charge).

PFM / FALCONNEXION

Ces deux associations éditant des fanzines dédiés au Falcon ainsi que des sharewares annoncèrent leur prochaine fusion sous forme d'un magazine bimensuel nommé STraTOS et vendu avec son CD-ROM. Ceux qui étaient au premier forum des applications Atari se rappellent sans doute de Beast, annoncé dans les mêmes conditions mais qui ne vit jamais le jour. Nous ne pouvons que souhaiter une meilleure fortune à ce futur confrère.

FALK'MAG

Il s'agit d'un diskmag pour Falcon disposant d'une magnifique interface et totalement gratuit. D'après ses auteurs, il pourrait être distribué prochainement sur le CD-ROM de STraTOS.

EVOLUTION

Nous vous avons déjà parlé de l'excellente initiative de Bertrand Marne qui constitue peu à peu un fichier de compétences permettant de mettre en relation tous les acteurs de la scène atariste. Si vous voulez vous inscrire au fichier (gratuitement) ou que vous recherchez une compétence particulière sur Atari, n'hésitez surtout pas à contacter Evolution.

FALCON SEULEMENT

Une autre excellente initiative que nous encourageons, celle de Pascal Cornot qui recense dans un fichier tous les produits fonctionnant sur nos machines (logiciels, périphériques, CD-ROM etc.).

Parmi les autres associations présentes, citons ST & CO, ATLANTIDE et JAG CONNEXION.

ET LA JAGUAR ?

Si la Jaguar vous passionne sachez que vous pouviez acheter des consoles neuves vendues avec un jeu pour à peine plus cher que le prix du jeu seul sur les stands de TDM, 16/32 et DREAM SYSTEM tout droit venu d'Allemagne. D'autre part la société M2000 permettait de jouer à BREAKOUT 2 000 et ZERO 5, deux nouveaux jeux en avant-première prêtés par La Terre du Milieu qui est le distributeur officiel des nouveaux titres Telegames et 16/32 bits qui songe à porter sur Jaguar la série de Ishar. Il était également possible de voir tourner WORMS et TOWERS II sur leur propre stand. Les possesseurs de Lynx n'étaient pas oubliés puisque plusieurs dizaines de titres étaient proposés à des prix plancher. Et puis JAG CONNEXION faisait des démos en direct de jeux Jag et Lynx avec ou sans réseau.

TOUS LES AUTRES ...

Il nous est impossible de vous citer tous les produits présentés au salon, citons en vrac le stand internet qui permettait réellement de surfer sur le WEB (sous Linux ou en SLIP avec CAB pour l'instant) animé par Pascal NOWAK, Jean-Marie COINUS et Romuald JOUFFREY. Pour rester dans le domaine de la télématique, évoquons NGS qui proposait un logiciel de création et de gestion de serveur minitel très complet. Il y avait égale-

ment de nombreux softs bradés ou nouveautés sur les stands d'ETILDE (PAPYRUS 4.26), d'APPLICATION SYSTEME (MAGIC 5, EASE 5) ou de LA BECANE qui proposait également de nombreuses possibilités pour améliorer votre Falcon. BEST ELECTRONIC venu tout droit de Californie offrait une panoplie de gadgets à l'effigie d'Atari à faire pâlir les Tramiel eux-mêmes ! APAK était également présent et proposait toute sa gamme de machines avec la connectique appropriée.

Enfin SOFTWARE SEIDEL SERVICE (Allemagne), SOUNDPOOL (Allemagne), Upsis et bien d'autres que j'oublie, participaient à cette grande fête des passionnés d'Atari. Je vous l'ai dit au début de ce compte rendu et vous le savez déjà si vous avez pu vous rendre à BERCY-EXPO les 7 et 8 décembre derniers, ce salon fut une complète réussite. Je retiendrai personnellement deux choses : l'apparition de solutions cohérentes pour les personnes ayant besoin de plus de puissance, avec l'Hades bien sûr mais aussi les cartes accélératrices de seconde génération et les annonces des premiers clones du Falcon ; et l'émergence du support CD-ROM (enfin) pour les compilations de programmes du domaine public bien sûr, mais aussi et surtout pour les futurs jeux et applications.

Je finirai par un souhait pour le salon de l'année prochaine : il serait bon de concentrer les efforts de développement sur des produits multimédias ouverts au monde informatique afin de mieux faire connaître les possibilités qu'offrent les compatibles TOS et qu'en 1997 une personne connectée à internet avec un Atari ne soit plus considérée comme un animal étrange ou un génie des télécommunications.

Vivement le prochain salon !

Théo BUZ

les gagnants des lots mis en jeu au salon

OXYD
Clotilde GRANOPEIX – 75015 PARIS

CD ROM 500 MIDIFILES
Philippe CACOU – 94120 FONTENAY SOUS BOIS
Wilfried CATTEAU – 59000 LILLE
Sabine DELLA RICCA – 59121 HAULCHIN
Alain CUNY –60280 BEINVILLE
Franck MAZEYRIE – 46500 GRAMAT

NVDI
Christophe BRAY – 28000 CHARTRES

MAGIC ATARI
Y.Pierre VIOT – 78700 CONFLANS ST HONORINE

CONSOLE LYNX
Aurélien CORNUET – 91290 ARPAJON

CABLE COMLYNX
Pascal BARTHELEMI – 95100 ARGENTEUIL

JEUX LYNX
Bernard RUMIGNY – 95260 BEAUMONT

CENTRAM 14
Janine GRONOFF – 95100 ARGENTEUIL

CENTURBO 1 EVOLUTION 2
Hervé PEYBAUD – 94266 SURESNES
Roselyne VERROUST – 94220 CHARENTON
Chrystel DORIN – 18850 ACHERES

AZHOM KRYPT
Jean Noël CURIS – 93250 VILLEMONBLE
Bernard CLERC – 38680 PONT EN ROYANS

RADICAL RACE
David SMADTA – 75019 PARIS

OPERATION SKUUM
Maryse CHICHEPORTICHE – 92000 NANTERRE

HADES 60
Ranaud BERCEGEAY – 44410 LA CHAPELLES DES MARAIS

SEJOUR SKI AUX HOUCHES
Jean Noël YVEN – 91560 CROSNE

SCANNER MUSTEK
Michail CHEVRIN – REIMS

ADHESION ACTIVE ATLANTIDE
Pierre ANGELI – 83000 TOULON
Joel HOUPLON – 92370 CHAVILLE

ADHESION ATLANTIDE
Philippe ESTIOT –75013 PARIS
Joel HOUPLON – 92370 CHAVILLE
Michèle TRABALON – 06000 NICE
Vincent GAUDRY – 78180 MARTIGNY

PACK OFFICIEL FALCONNEXION
Ludovic TOUCHARD – 37100 TOURS

la conférance de presse

Une conférence de presse réservée aux professionnels et aux exposants du 2ème Forum des Applications ATARI fut organisée le samedi 7 décembre entre 20 heures et 22 heures. Fredi Aschwanden, concepteur du Medusa et de l'Hades, Klaus Garms et Raimund Thiel d'Adequate System répondirent aux questions des journalistes, développeurs et créateurs présents ce soir-là.

L'Hades en questions

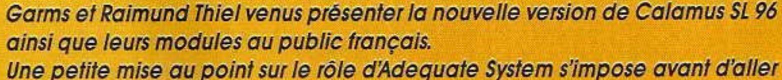
L'Hades peut être considéré comme la deuxième génération de compatibles TT conçus par Medusa System. La gamme d'ordinateurs professionnels proposée par ATARI manquant de puissance pour certaines applications, Fredi Aschwanden et deux collaborateurs (qui quittèrent le projet avant son terme) mirent au point le Medusa qui fut le premier clone ATARI. Devant le succès de ce dernier et les conseils des premiers utilisateurs, Fredi conçut un ordinateur moins coûteux mais tout aussi puissant : l'Hades (surtout dans sa version 68060).



Certains se demandent pourquoi ne pas avoir conçu un clone de Falcon plutôt que de TT ? Les raisons sont essentiellement techniques, en effet la carte du Falcon utilise des composants spécifiques à ATARI et impossibles à reproduire sans l'accord de la société californienne. Fredi nous a cependant affirmé que cette "non-compatibilité" était un faux problème puisque l'effort était à présent mis sur la logithèque des ordinateurs Medusa System et que les principaux softs Falcon seraient spécialement réécrits pour l'Hades.

Adequate System des développeurs ATARI optimistes.

La confirmation des propos de Fredi Aschwanden vint des deux développeurs d'Adequate system présents : Klaus Garms et Raimund Thiel venus présenter la nouvelle version de Calamus SL 96 ainsi que leurs modules au public français.





Une petite mise au point sur le rôle d'Adequate System s'impose avant d'aller plus loin. Calamus fut créé et édité par la société DMC qui, devant la désaffection du public et des professionnels pour les machines Atari, vendit ses droits à une société canadienne. Une version pour Windows 95 vit alors le jour mais n'eut pas le succès escompté, les développements sur Atari ayant été stoppés, DMC négocia alors la possibilité de reprendre le développement sur compatibles TOS. C'est ainsi que cette nouvelle version vit le jour et que Adequate System (crée par des anciens de DMC) se spécialisa dans la conception de modules.

Ce logiciel mythique sur Atari doit sa notoriété à sa bivalence extraordinaire : orienté grand-public grâce à une facilité d'utilisation déconcertante ainsi qu'un prix très raisonnable, il s'adresse également aux professionnels qui souhaitent travailler confortablement et voir évoluer leurs outils au rythme de leurs exigences. C'est d'ailleurs le domaine professionnel qu'Adequate System cible plus particulièrement. Les derniers modules sortis (PAINT, MERGE et FILTRE) permettent de créer des effets inédits et l'utilisation d'un Hadès décuple la vitesse d'exécution. Ce qui compte pour le professionnel, c'est de pouvoir travailler plus vite et dans de meilleures conditions, qu'il le fasse sur un Mac, un PC ou une autre marque lui importe peu. De plus l'Hadès reste très compétitif financièrement parlant.

Si vous ne faîtes de la PAO qu'en "amateur", vous vous dites vraisemblablement que tout cela est bien beau, mais que vous n'aurez pas les moyens de vous payer un Hadès avant longtemps. C'est là que réside l'atout de Calamus et des machines à base de TOS, puisque la nouvelle version de Calamus SL fonctionne également sur un ATARI ST de 1985 ! De plus le prix de la mise à jour depuis n'importe quelle version reste abordable (les filtres pros n'étant pas indispensables pour la petite PAO).

L'enthousiasme et l'énergie déployés par ces trois créateurs nous prouve une nouvelle fois que si l'univers ATARI reste aujourd'hui encore actif et attrayant face à des mastodontes de l'industrie, c'est grâce à des créateurs de génie qui savent séduire un public resté fidèle à un esprit et non à une marque ou à une mode.

Théo BUZ

CALAMUS SL
PHOTOLINE
IMAGE COPY 4
DTP GRAFIKEN
INITIALE

découvrez le monde fabuleux de la PAO sur ATARI

PLANETE CALAMUS SL

MODULE MERGE
(Adequate Systems) 1465 F (93, 94, 95, 96)
Avec MERGE vous "mélangez" ensemble plusieurs cadres différents. Idéal pour les défonses.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F

MODULE FILTRE
(Adequate Systems) 1100 F (93, 94, 95, 96)
Incontestablement, le module le plus impressionnant pour CALAMUS SL. Avec lui, vous pouvez tracer un cadre sur une série de cadre déjà existants et lancer un filtre sur ces ceux- ci. On peut également faire les ombrages réalistes. FILTRE est un module qui explose littéralement les limites créatrices de la PAO.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F

DISQUETTE FILTRES SUPPLEMENTAIRES POUR FILTRE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Cinq filtres supplémentaires pour le module FILTRE : Aquarelle, Tourner, zoom, Tourbillon et Douche.

MODULE PAINT
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)
PAINT n'est ni plus ni moins qu'un module permettant de dessiner ou de faire de la retouche photo dans CALAMUS SL quel que soit le type de cadre. Vous avez le pinceau, la goutte d'eau, le tampon... Il est compatible avec les pilotes pour les tablettes graphiques à pression WACOM. Avec MERGE et FILTRE, il forme le trio indispensable sur CALAMUS SL.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F Offre spéciale groupée avec pilote pour WACOM UD ou ARTPAD pour 2 313 F

MODULE LIGNE D'AIDE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Nouveau module de ligne d'aide pour CALAMUS SL.

MODULE EDDIE 2
(Adequate Systems) 1100 F (93, 94, 95, 96)
L'éditeur de texte surpuissant pour CALAMUS SL. Il permet de faire des blocs multiples et d'y appliquer une réglette ou un style de texte d'un seul coup tout en restant dans l'éditeur de texte. Son gros atout est la gestion du chercher/remplacer qui dépasse allègrement celle de PKS WRITE.
Mise à jour EDDIE 1 › EDDIE 2 pour 367 F

MODULE FEINDATEN
(Adequate Systems) 1650 F (93, 94, 95, 96)
Il se peut que vous soyez à cours de mémoire ou même de rapidité. FEINDATEN vous rendra alors de grand service en vous remplaçant votre image par une copie en basse définition sur un simple clic de souris. L'opération inverse (recharger l'image haute définition) est bien entendue possible et toute aussi simple à effectuer.

DIVERS MODULES
(Invers) 327 F
LISTES DE COULEURS PANTONE, HKS, MACAL ET X FILM.
MODULE FONT SHOW pour visualiser tous les caractères d'une police
RASTERXGEN : générateur de trame utilisant le copro donc plus rapide
SCALE IT : augmentez la taille de vos textes proportionnellement avec la taille du cadre.
SORTIER : pour faire des listes de fontes, couleurs, styles...
TYPO : corrige les défauts de certaines fontes
FADE : quatre fontes de Franck MÜLLER

DIVERS MODULES (2)
(Invers) 327 F
COORDONNÉES : Visualisez et démarrez vos coordonnées à partir d'un endroit déterminé. .
FONT SORTER : organisez et classez vos fontes Calamus et Da's Layout.
LAUFWEITEN : pas encore testé, mais cela ne saurait tarder.

MODULE POSITIONNER
(Invers) 547 F
Positionne des cadres par rapport à un axe, un autre cadre... Permet d'effecteur des placements en rotation, miroir... mais aussi de déformations progressives de taille. Les paramètres sont sauvegardables.

DIVERS MODULES (3)
(Invers) 253 F
LIGNE D'AIDES : autre module de gestion des lignes d'aide.
CHERCHER/REMPLACER STYLE DE TEXTE : Cherchez et remplacez des styles de textes sans avoir à tous les retaper. Eddie 2 le fait, mais si vous ne l'avez pas, ce module vous sera fort utile.

MODULE ALIGNEMENT
(Invers) 437 F
Permet de copier, placer, éclater, inverser... des cadres. S'apparente à Toolbox mais avec des fonctions inédites comme la répartition égale de plusieurs cadres dans un même espace ou l'éclatement de cadres rangés dans une page.

DIVERS MODULES (4)
(Invers) 254 F
CHERCHER REMPLACER CADRE ET LIGNE : permet de faire des chercher/remplacer sur des cadres ou ligne aux paramètres identiques (y compris en copie virtuelle).
MODULE SET DATE : module notant automatiquement le nom, le temps passé, la date de travail d'un document sur une page maître. Idéal pour gérer la facturation d'un document.

MODULE PERSONNALISATION
(Invers) 547 F (93, 94, 95, 96)
Module pour générer des mailings à partir d'un document et d'un fichier d'adresse. Génère également des fichiers d'étiquettes.

MODULE FRANKLIN
(Invers) 364 F (94, 95, 96)
Un superbe module pour remplacer l'éditeur de courbe de Calamus SL. Des tas de possibilité, un traitement en temps réel avec prévisualisation sur l'image.
Absolument indispensable, on ne peut plus s'en passer une fois qu'on y a goutté.

MODULE ASSEMBLAGE
(Invers) 1465 F
Un super module d'assemblage de pages pour Calamus Sl en remplacement de celui livré en standard. Idéal pour les livrets A4 et A5. Fonctionne avec Feindaten.

MODULE CALYPSO
(Invers) 4400 F
Le super module qui permet de récupérer des documents postscript dans Calamus Sl quelle que soient leurs provenances (PS, EPS, X-PRESS, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, COREL DRAW...). Transforme le flasheur Calamus en flasheur universel. Indispensable au flasheur comme à l'agence graphique ayant besoin de récupérer des documents venant du MAC et du PC.

MODULE CALYPSO LIGHT
(Invers) 1098 F
Même chose que précédemment mais uniquement avec le format EPS.

MODULE MESURE
(Invers) 327 F
Permet d'effectuer des mesures précises dans Calamus SL y compris en biais. Idéal pour la création de tableau ou copie très précise de cadre.

MODULE SELECTION
(Invers) 327 F
Module permettant de sélectionner des cadres y compris sur plusieurs pages selon certains critères (type de cadre, position, taille...)

MODULE CODE BARRE
(Invers) 1465 F
Pour générer et donc imprimer des codes barres dans Calamus SL.

MODULE MAKRO MANAGER
(Invers) 265 F
Pour gérer et attribuer des macros pour des séries d'opérations dans Calamus SL.

PILOTE POSTSCRIPT LEVEL 2 IMAGE
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans Calamus SL un fichier Postscript (PS) prêt à être envoyé dans une flasheuse connectée à un Mac ou à un PC. Le fichier est une image bitmap postscript à la résolution voulue et donc sans aucune erreur postscript habituelle à ce format. Possibilité de compression LZW très efficace. Indispensable à tout "calamusien" n'ayant pas de flasheur à proximité. St Mag est flashé avec.

PILOTE D'IMPRESSION TIFF
(Adequate Systems) 1465 F (93, 94, 95, 96)
Pilote permettant d'imprimer un fichier Tiff compatible Photoshop, Freehand ou autre, de votre document à partir de Calamus. Possibilité de compression LZW très efficace.

SPOOLER TIFF POUR INTERFACE LINOTRONIC
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSIONS SHINKO CHC-S-445
(Adequate Systems) 2937 F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSION VDI 3
(Adequate Systems) 734 F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans CALAMUS SL avec le système d'impression installé dans votre ordinateur (ATARI ou MAC) : Speedo Gdos ou Nvdi. C'est un moyen d'avoir accès à l'impression à partir d'imprimantes non pilotées directement par CALAMUS SL.
Mise à jour VDI › VDI 3 : 165 F

PILOTE D'IMPORTATION PICT
(Adequate Systems) 165 F (94, 95, 96)
Pilôte permettant de lire les images Pict (max 256 couleurs) en provenance du Mac

PILOTE STYLUS COLOR
(Invers) 254 F
Deux pilotes, trames et courbes de gradation & séparation pour toute la gamme Stylus Color d'Epson, y compris la Pro XI et son format A3.

PILOTE PRIMERA PRO
(Crazy Bits) 3300 F
Un pilote pour l'imprimante à sublimation Fargo Primera Pro. Un résultat tout simplement sublime

PILOTE WACOM UD-SERIE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM UD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 313 F

PILOTE WACOM ARTPAD
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM ARTPAD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 313 F

FONTES BROOM
(Invers) 254 F
Quatre nouvelles fontes dessinées par Franck MÜLLER.

PACK FONTES
(Invers) 364 F
24 fontes dessinées par Invers.

PACK COURBES GRADATION
(Invers) 730 F
Un gros ensemble de trames, courbes de gradation et calibration pour Calamus SL, NT et PC mais également pour Photoshop.

TYPE2TYPE
(Invers) 730 F
Convertissez vos fontes Type 1 en Type 2.
Offre groupée avec TYPE 2.0 : 1100 F

TYPE ART 2.0
(Invers) 730 F
Dessinez ou importez vos fontes pour Calamus SL. De nombreux outils à votre disposition.
Offre groupée avec TYPE 2.0 : 1100 F

AUTRES PROGRAMMES

PHOTOLINE
1250 F
PHOTOLINE est le must en matière de dessin/retouche photo sur ATARI. Il intègre également le dessin vectoriel. Enfin un programme de ce type à la hauteur de nos machines. Jugez-vous-même : si vous faites un masque à la baguette magique, il est possible de le retoucher au pinceau puis de transformer le tout sous forme lasso retouchable encore grâce aux outils vectoriels inclus dans PHOTOLINE. Sauvez au passage le tracé de la découpe au lasso et tirez celui-ci vers une autre image, le bloc suit et ne sera pas fixé sur cette dernière tant que vous n'aurez pas entériné le collage. Une fois celui-ci terminé, charger alors le tracé du lasso et servez–vous–en comme d'un tracé vectoriel pour adoucir le contour de votre bloc.
Dans PHOTOLINE, vous trouverez également un extrudeur 3D qui permettront de créer des objets 3D sur lesquels vous plaquerez ultra rapidement une image, un dégradé à trois points en HSV et RVB, un éditeur de pinceau extraordinaire, des effets à la pelle, une grille déformable en temps quasi réel, un agrandissement/réduction sans pixelisation...
Mais tout cela n'est qu'une petite partie de ce fantastique logiciel de retouche qui fonctionne en CYMK.

IMAGE COPY 4.0
390 F
L'utilitaire graphique ultime ! Imagecopy 4.0 reconnait 30 formats différents, catalogue, convertit, visualise, modifie, imprime... et de plus, peut s'installer comme accessoire. Il vous deviendra très vite indispensable.

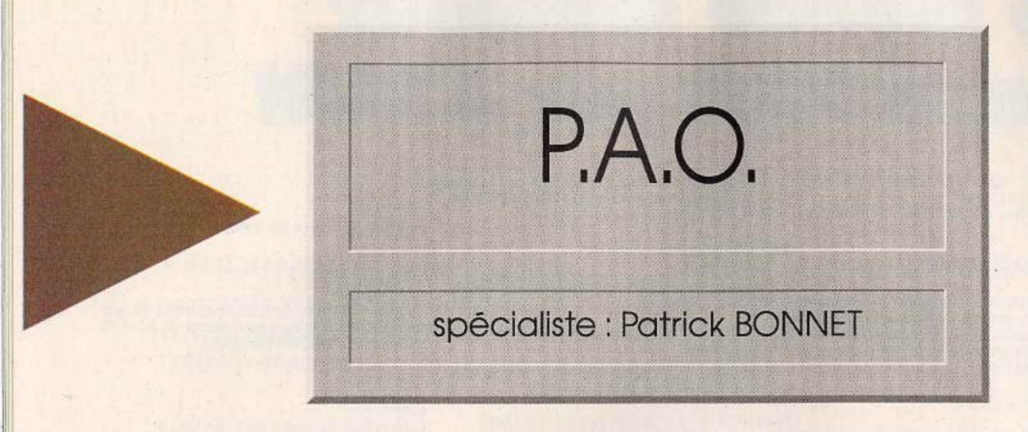
CD ROM CALAMAXIMUS
190 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL, enfin ! Il comprend : 20 utilitaires gravitant autour de Calamus, 50 documents types, 2700 Clip Art au format IMG, 270 graphiques au format CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fones CFN. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !

DTP GRAPHIKEN
190 F
Une série de cd rom de clipart avec manuel reprenant tous les cliparts aux formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF

INITIALE
190 F
Deux cd de lettrines à placer en début de texte par exemple.

ces produitssont en vente chez votre revendeur ou directement à La Terre du Milieu (port en sus)







DA'S LAYOUT en France

La Terre du Milieu a la possibilité d'importer DA'S LAYOUT en France. Si le programme est déjà en français, ce n'est pas le cas de la doc qui est assez volumineuse. Le coût de la traduction du manuel est donc plus que symbolique. Aussi, afin de ne pas "perdre d'argent", nous serions vivement intéressés pour connaître le nombre de personnes intéressées par un tel achat, sachant que le prix du programme est de l'ordre des 3 000 F.

Alors si LAYOUT vous tente (c'est juste un sondage pas une demande de commande ferme), faites-le nous savoir. Si le nombre de demande nous semble satisfaisant, nous nous lancerons alors dans la sortie française de DA'S LAYOUT.

Rappelons également deux autres de ses atouts pour les possesseurs de petites configurations : il demande beaucoup moins de mémoire que CALAMUS SL et est sensiblement plus rapide. Maintenant, ce sont deux philosophies différentes, LAYOUT est plus orienté vectoriel et CALAMUS SI intégré PAO.

GdM

Déjà sur nos écrans !

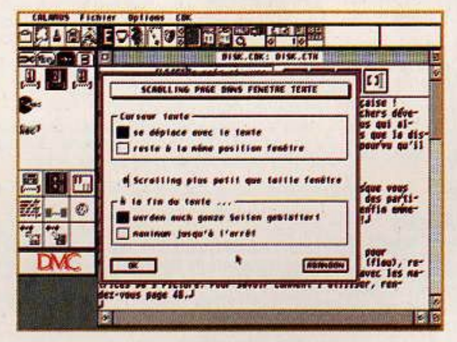
Le petit (petit ?) monde calamusien peut se réjouir : de nouveaux modules ou de nouvelles versions de modules sont disponibles (ou sur le point de l'être) en attendant Calamus 96.

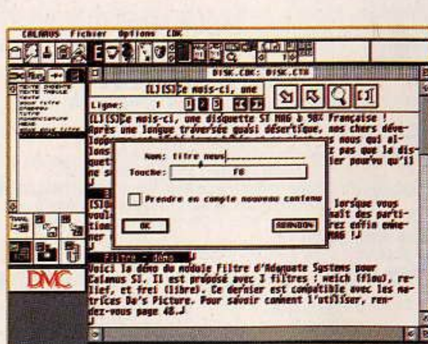
EDDIE 2

Rappelons que Calamus travaille avec des fontes vectorielles en WYSIWYG, ce qui implique un calcul quasi permanent lors de chaque affichage des caractères. Rien n'empêche cependant d'éditer du texte directement sur la maquette, mais il faut avouer qu'une saisie en continue devient vite assez fastidieuse. Ceci explique donc la présence d'un module dédié à l'édition du texte, ce qui se réalise alors bien plus rapidement car les polices vectorielles n'y sont pas utilisées. Eddie se charge donc de ce travail d'édition, mais ajoute un certain nombre de fonctions des plus utiles.

Fonctions générales

Le premier champ de commandes permet d'ouvrir la fenêtre de texte avec le contenu du cadre, de la refermer en renvoyant le contenu dans le cadre, de copier, déplacer, d'insérer des blocs via le Clipboard GEM, d'insérer/éditer n'importe quel code de contrôle (n° de page, style, réglette, commentaire, etc.). On regrettera cependant l'impossibilité de créer un nouveau style de texte. Utiliser ou éditer ceux qui existent, c'est bien, mais en créer de nouveaux aurait été encore mieux. Enfin, l'activation de la fonction d'Undo s'y fera selon deux procédures : l'enregistrement/annulation de la dernière action ou de toutes les actions en cours de travail. Dans ce dernier cas, des boutons d'avance et de recul permettent de "rejouer" la séquence en avant et en arrière. Le nombre d'annulations ainsi permises ne sera limité que par la mémoire disponible.





Les codes de contrôle pourront ne pas être affichés, affichés en abrégé ou complètement. Enfin, les quatre dernières icônes présentes servent respectivement à envoyer le texte de la fenêtre dans un cadre ou inversement, à insérer des codes de contrôle et à activer la fenêtre de recherche/remplacement.

Une nouveauté réside dans l'insertion de marques de texte auxquelles on attribue un raccourci clavier qui permet ensuite de s'y rendre très rapidement.



Les blocs

La sélection de blocs de texte discontinus est toujours possible. Les blocs disposent de ce fait de deux statuts différents : bloc simple ou bloc actif si le curseur se trouve à l'intérieur. Les fonctions de déplacement, copie ou effacement de blocs (avec conservation ou non de leur statut) sont toutes au rendez-vous. A ceci, il convient d'ajouter la possibilité de sauter d'un bloc à l'autre, celle de remplacer tous les blocs simples par le bloc actif, ou encore d'utiliser un texte de séparation (texte préparé dans une

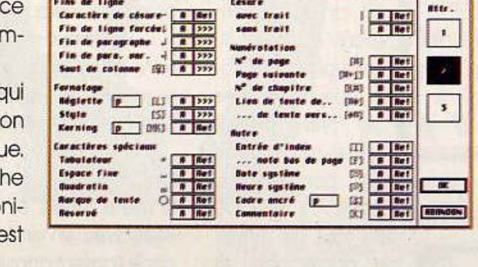
fenêtre spécifique qui pourra être inséré entre les différents blocs sélectionnés. Un exemple : créer un texte de séparation comportant uniquement un style de texte particulier (le texte de séparation reçoit également les codes de contrôle), et l'insérer entre les différents blocs qui représentent les titres des paragraphes.)



Affichage

Le troisième champ de commandes gère l'affichage. C'est ici qu'on réglera par exemple la mise en forme dans la fenêtre par adaptation du texte à la largeur de la fenêtre.

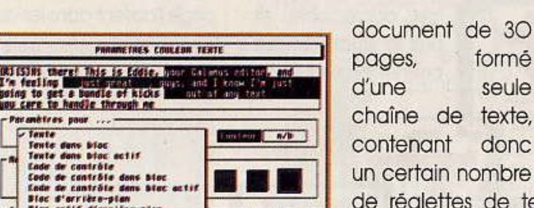
La couleur de texte selon sa nature (texte, bloc, bloc actif), des codes (code, code dans bloc, code dans bloc actif) s'y détermine également et permet d'améliorer sensiblement le repérage et la lisibilité du texte à éditer.



Chercher/remplacer

Cette fonction conserve dans cette version 2 toute sa puissance mais a été sensiblement simplifiée dans son utilisation.

Cliquer sur la loupe qui symbolise cette fonction ouvre une fenêtre spécifique. Sa partie supérieure affiche les différentes icônes disponibles. Le reste de la fenêtre est composé de haut en bas, d'une ligne d'infos, d'une ligne de saisie du motif de recherche, d'une partie recevant les données de remplacement et enfin d'une partie destinée à d'éventuels commentaires.

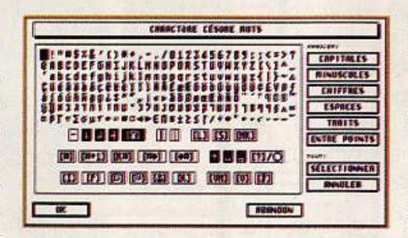


Les fonctions basiques habituelles sont toutes disponibles. Mais Eddie propose bien d'autres facilités. Ainsi est-il possible de conserver sous forme de bloc toutes les occurrences trouvées. La recherche de texte peut s'étendre aux codes de contrôle en contenant, ce qui est le cas des commentaires par exemple.

Mais la véritable puissance ne sera pleinement utilisée qu'avec des recherches/remplacements utilisant les multiples jokers disponibles. Ces jokers peuvent intégrer des variables qui permettent par exemple de ne modifier que ce qui précède et/ou suit ce que l'on cherche.

Nettoyer un texte avant de le renvoyer dans son cadre devient un jeu d'enfant. On peut ainsi ôter tous les styles ou réglettes inutiles ou inutilisés, transformer toutes les fins de paragraphes variables en fins de paragraphes fixes, ou l'inverse, réduire les fins de paragraphes inutiles, ôter les espaces inutiles, travailler sur les entrées d'index ou notes de bas de page, voire chercher tous les titres de paragraphes afin de les copier à la fin du texte.

Tous ceux à qui est arrivé le cas de figure suivant apprendront à apprécier Eddie : un document de 30 pages, formé d'une seule chaîne de texte, contenant donc un certain nombre de réglettes de texte différentes doit voir son interlignage modifié uniquement sur les parties de texte justifié. Sans Eddie, il faut "feuilleter" les différentes pages du document une à une à la recherche des parties voulues, en activer la réglette, en modifier l'interlignage, et continuer ainsi de suite jusqu'à la fin du document. Pas vraiment idéal !



Avec Eddie, il suffira d'indiquer comme motif de recherche la réglette voulue et de la remplacer par telle autre, en fait, dans l'exemple, la même avec une valeur d'interlignage différente (on pourrait aller plus loin : ce remplacement de réglette ne se fera que si le texte concerné est dans tel style...).

Et de deux !

Cette version 2 d'Eddie n'apporte certes pas de bouleversements à s'en relever la nuit. Mais sa gestion simplifiée (et non pas simpliste) du chercher/remplacer et les nombreuses fonctions et points forts dont il dispose en font un compagnon indispensable à Calamus à qui il fait presque ainsi subir un bain de Jouvence !

FEINDATEN



Ce nouveau module offre des fonctions intéressantes pouvant rendre bien des services. Jusqu'à présent, un document Calamus sauvegardé intègre la totalité de ce qui le compose. Autrement dit, il est tout à fait possible de se retrouver avec des documents d'une taille plus que respectable pour peu qu'ils contiennent de nombreuses images. Le support de stockage doit donc être d'une taille adaptée ainsi que la mémoire vive disponible. Bien souvent, cela peut conduire à scinder le document en plusieurs parties moins importantes avec l'inconvénient de ne pouvoir travailler sur le document en entier.



Feindaten, se propose à l'aide d'un unique champ de commandes d'entreposer les images contenues dans un cadre, dans tous les cadres d'une page ou dans tous les cadres du document à un endroit (définissable) du disque dur et de remplacer les images haute résolution ainsi stockées par des images basse résolution (résolution également définissable). A titre d'exemple, un document ne contenant qu'une image TIF de 750 ko pèse 950 ko. Le même document avec l'image passée par Feindaten ne pèsera plus que 59 ko ! On note donc un gain appréciable (750 + 59 = 809). Evidemment, si on demande à ce moment-là l'impression du document,

Calamus imprimera l'image basse résolution. C'est la raison pour laquelle Feindaten dispose de son propre formulaire d'impression. Autrement dit, il se chargera d'aller "récupérer" les images haute résolution automatiquement.

On peut cependant "restaurer" à tout moment l'image haute résolution, c'est-à-dire la réintégrer au document.

Des fonctions de recherche et de vérification permettent à tout instant de vérifier les liens entre les images haute et basse résolution (changement de place sur le disque dur, absence de l'image haute résolution, etc.).

Imaginons que je veuille envoyer un document Calamus à mon rédacteur en chef. Avec Feindaten, celui-ci (le document, pas le rédac' chef !) tiendra aisément sur une disquette ou encore ne prendra pas de longues minutes par modem. La lecture en sera suffisamment lisible (images à 72 dpi = résolution écran) pour qu'il se fasse une idée précise du travail.

Ou encore : les images stockées par Feindaten restent accessibles à n'importe quelle application. Il est donc possible de modifier, de retoucher une image avec une répercussion quasi automatique dans Calamus. Gain de temps évident !

Bref, un module bien pratique ma foi et qui fait tout à fait intelligemment ce qu'il a à faire.

Voilà, ce sera tout pour cette fois-ci ! Le mois prochain nous parlerons de quelques autres modules et peut-être, qui sait, de Calamus 96 dont j'ai hâte de procéder au test...

Patrick BONNET

EDDIE 2
FEINDATEN
modules pour Calamus SL
compatibles versions : 93-94-95-96
prix : 1100 F & 1650 F
édités par :
La Terre du Milieu, BP11
74310 Les Houches
tél. 04 50 54 59 41



DTP GRAPHIKEN

Nous allons dans ce numéro décortiquer une série de 6 CD réalisés par XWARE. 6 CD entièrement dédié aux clipart en noir et blanc et niveaux de gris.

Au début, on pourrait penser à une nième version CD des cliparts. Pourtant, là enfin des efforts sont faits de la part des éditeurs. Tout d'abord, un packaging parfait, je suis totalement enthousiaste enfin un fabricant qui a décidé de fournir une version imprimée de tous ses cliparts en standard ! C'est génial, enfin il ne faut plus des heures et des heures d'exploration pour trouver ce que l'on veut, si seulement tous les éditeurs faisaient de même pour les polices de caractères, les documents d'exemples et les photos CD ! Car si certains les fournissaient en option, jamais il n'y avait une version imprimée du contenu du CD en standard. Par contre les noms des chapitres sont écrits en allemand ce qui ne facilite pas les recherches (c'est un détail).

Il y a donc 3 CD nommés DTP GRAFIKEN qui proposent des images vectorielles et bitmap dans les domaines suivants (liste non exhaustive) : bâtiment, sport, technique, symbole, initiale, musique, carnaval, homme, temps, jouet, animaux, vêtement, plantes, aliments, fêtes... (la liste est très longue). Les formats des images sont eux aussi très intéressants, puisque l'on dispose des formats CDR (corel Draw), CVG (Calamus), EPS (Postscript), IMG (GEM Bitmap), PCX (Paint Brush), TIF (TIFF). Un petit reproche, les images bitmaps ne disposent pas d'une qualité suffisante pour les agrandir de plus de 10 cm sur 10 cm (pour l'édition).

La qualité pictographique des images est très hétérogène, on trouve du très bon, comme du très mauvais. La majorité reste tout de même très appréciable, et puis la quantité vous permet de choisir. Par exemple : si vous cherchez une grappe de raisin vous pourrez trouver plus de trois ou quatre grappes de raisin dans des styles différents (du meilleur ou du moins bon !).

Il y aussi 2 CD initiales, qui regroupent des lettrines et alphabets très ornementés, pas toujours d'une utilité évidente, mais néanmoins très beaux ! Ces deux CD sont très intéressants et complets bien que leur utilisation reste limitée.

Le dernier se nomme DTP Grafik Archiv étant en quelque sorte la compile des trois premiers, mais qui, lui, n'est pas livré avec une version imprimée de son contenu.

Pour finir, le CD DTP grafiken 3 est sans doute le mieux réalisé, et les illustrations mieux répertoriées avec en prime un sommaire en début de page (absent dans les autres CD).

Florent GONDOUIN

cd rom DTP GRAPFIKEN
prix 190 F pièce
édités par :
La Terre du Milieu, BP11
74310 Les Houches
tél. 04 50 54 59 41

► Packaging (version imprimée du contenu), multiplicité des formats, abondance des Images

► Chapitres en allemand, clipart en noir et blanc et niveaux de gris

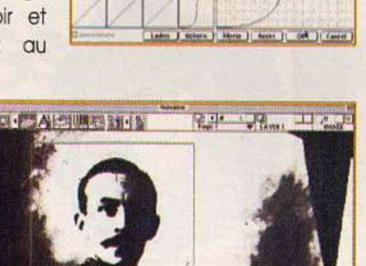
où en est DA'S LAYOUT ? (2)

Dans un premier article, nous avons abordé les cinq menus de travail qui composent Layout. Aujourd'hui, nous abordons ces petits programmes qui concourent à enrichir les applications-phares que sont la PAO, l'imagerie, etc., j'ai nommé les modules. A l'heure actuelle, Layout se décline en deux versions, l'une basique sans modules ni interface ad hoc (498 DM) et une série Pro (998 DM) qui en comprend trois : le Traceur vectoriel, l'éditeur de code barre et l'éditeur de fontes accompagnés du module d'interface.

Les modules de Layout Pro

Le Traceur

Vous chargez une image en couleurs ou en noir et blanc. Vous définissez au 1/255 les valeurs à prendre en compte, vous entrez un pourcentage de tolérance et vous obtenez ensuite un objet vectoriel monochrome. Hélas pas en couleurs, pas encore... Pour exemple voyez le traitement appliqué à une image en demi-ton dont la gamme de valeurs a été réduite dans le menu image. Une plage a été sélectionnée et la vectorisation lancée. Le résultat, vous le voyez en rouge. Cette zone peut être maintenue sur le bit map ou retravaillée séparément. (Ill. 01/02/03)



Maintenant, si vous voulez créer vos propres polices, rien de tel que de vectoriser automatiquement avec ce module puis de les recopier dans l'éditeur de fontes. Au départ d'un bon scan, le résultat est généralement satisfaisant. N'espérez pas que vous n'aurez cependant plus à y mettre la main, je n'ai encore jamais rencontré de cas où il ne faille pas le faire.

Caractéristique précieuse du traceur, il respecte les transparences et ne met pas des aplats de blanc à leur place. Ceux – et ils sont nombreux – qui exploitaient indifféremment sur Mac ou PC des logos auparavant vectorisés avec AvantVektor (malgré l'existence de Streamline) ont trouvé dans Layout un partenaire précieux, économe de leur temps.

Le module code-barre

Il permet de confectionner 2 types de codes : l'ean 8 et l'ean 13, les plus fréquemment rencontrés sur les emballages. Une copie d'écran (O4) vous en dira plus qu'un long texte.

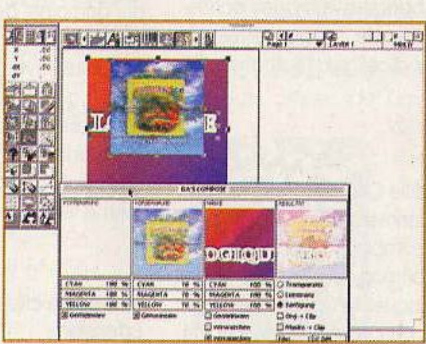
Le module typographique

Je l'ai signalé en commençant, à l'origine de Layout était Didot, un éditeur de fonte très puissant et très souple créé par le graphiste suisse Peter Egger. Son association avec l'allemand Günter Kreidl et aujourd'hui Lucien Friesch a donné naissance à la présente application qui intègre toujours la création de caractères. Le dessin (ill. 5) n'est pas l'unique obstacle à franchir, celui que constitue la gestion des espaces par degré, crénage ou appairage (ill. 6) en est un autre tout aussi coriace. Il n'en reste pas moins que tous les outils sont là pour générer de nouvelles fontes ou en transformer d'anciennes. A l'heure de la typo "destroy", les Frutiger et autres Brody en herbe trouveront ici leur bonheur. Seul écueil, le résultat ne peut être pour le moment sauvé en Postcript 1, donc réutilisé dans les programmes conventionnels que les lecteurs rencontrent sur Mac ou PC (sauf s'ils ne font pas la fine bouche devant MagicMac/PC). On ne dispose que de sauvegardes en CFN (Calamus Font) et DFN (Didot Font). Comme il ne s'agit généralement pas de produire des livres mais d'utiliser ces lettres pour des titres ou des fonctions décoratives, ou des logos, il reste toujours la possibilité de sauver les documents en EPS Ai3. (Voir paragraphe suivant).



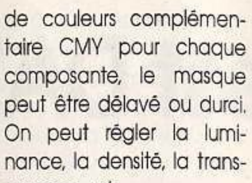
En fait, depuis qu'est sortie la version 6.0 de Layout, quasi identique sur Mac et Atari, existe un moyen terme qui va combler les bureaux utilisant les deux plates-formes. En effet, si la version Atari lit aujourd'hui les PST 1 sans devoir les traduire en CFN ou DFN, la version Pomme ne fait pas moins bien et lit toutes les fontes issues de l'univers Calamus ou Didot en plus du Postscript. Mieux, il n'est pas obliga-





toire de charger les fontes dans le dossier système (La Ram vous dit merci) mais on peut les placer n'importe où, sur n'importe quel disque comme sur nos bécanes favorites. Si vous êtes d'accord, Layout se charge de visiter le moindre recoin de votre ordinateur pour vous pêcher la police la mieux cachée du monde. Néanmoins, la préoccupation PostScript existe dans le chef des concepteurs comme des utilisateurs de Layout. On songe donc à adjoindre au module fonte une possibilité de sauvegarde si pas en PostScript Type 1, du moins en Type 3 ou en TrueType. Ce n'est pas facile à mettre en oeuvre car les programmeurs se heurtent à une difficulté majeure : les CFN comme les DFN n'utilisent pas hints, ces curieuses boucles en forme d'apostrophes qui sont placées dans le cadratin pour modifier l'épaisseur des fontes dans les petits corps. Si cette adjonction voit le jour, ce serait d'abord dans la version Atari/MagicMac qu'elle devrait apparaître. Ce qui permettrait de récupérer certaines typothèques dont l'achat, il y a quelques années, a grevé plus d'un budget.





Les modules complémentaires

Le module Archive



Quand on possède une grande quantité d'images dans un dossier, il est parfois difficile de savoir qui est qui à l'énoncé d'un nom. Et cliquer sur tous les fichiers pour voir l'aperçu peut vous consommer bien du temps. Le module Archive vous permet de constituer et de sauvegarder au format. DAR des banques d'images correspondant aux nécessités de travaux différents. Jetez donc un coup d'oeil sur l'illustration 07 pour vous éclairer.

Le module Compose

Que dire du module Compose que les illustrations 08 et 09 n'expriment pas. Peut être préciser qu'il permet de combiner 3 plans d'images vectorielles ou bitmap, l'arrière plan, l'avant-plan et le masque. On peut ajuster de façon indépendante ou combinée la quantité de couleurs complémentaire CMY pour chaque composante, le masque peut être délavé ou durci. On peut régler la luminance, la densité, la transparence et la résolution du résultat qui vient se coller automatiquement à sa place dans la page.

Le module Calibration

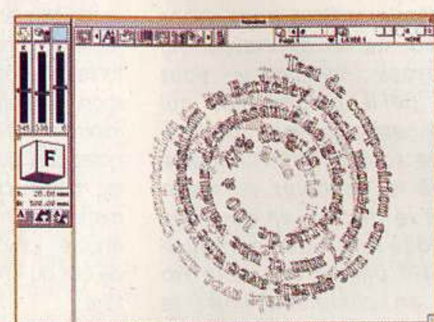
Qui n'a pas connu les affres du réglages de l'affichage des couleurs à l'écran en corrélation avec celui de l'imprimante ? Da's Calibration permet cet ajustement. Certes, cela demande du doigté et de l'expérience (tout comme un bon moniteur) mais cela vaut la peine d'essayer car le résultat est excellent. Si ce module est quasi indispensable sur Atari muni d'une bonne carte graphique en milliers sinon millions de couleurs, je n'en dirais pas autant sur le Mac qui dispose d'outils spécifiques dans le système. (ill. 10)

Les modules PhotoSreening et Reference K

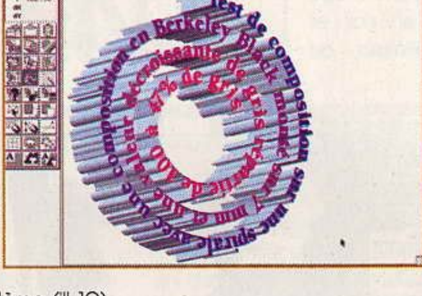
Les premiers installent des trames aléatoires destinées autant au tirage sur imprimantes que sur flasheuses. Elles ne seront que citées aujourd'hui, nous les aborderons plus largement dans la troisième partie de cette étude qui sera consacrée au domaine des épreuves couleurs et noir et blanc et aux relais avec les insoleuses. La gestion des couleurs d'impression est justement le domaine de Reference K que nous aborderons en même temps.

Le module clipping Extension

Petit bijou que ce module. Il vous permet de plaquer une image bitmap sur un plan vectoriel. Et il ne mange pas de pain ou plutôt de mémoire. Ainsi vous voulez répéter un motif sur une surface donnée, placez donc l'image sous la surface vectorielle en commençant par le point supérieur gauche (mais cela marche n'importe où) puis validez. En quelques secondes, l'opération est terminée. Vous n'êtes pas satisfait ? Pas de problème, cassez donc le groupe, récupérez vos éléments et recommencez si le coeur vous en dit. Lorsque plusieurs objets figurent sur la page, le clipping refuse parfois de s'exécuter. Qu'importe ! Après un passage par une des bibliothèques, déposez vos éléments de base sur la table de montage et recommencez l'opération.



Comme Layout mémorise les emplacements des objets, l'emploi des touches CNTRL + ALT les remettra à leur place d'origine (Illustr. 11, 12 et 13)



Le module 3D

Ceux qui connaissent Da's Vektor reconnaîtront le module 3D puisqu'il en est issu. A ceci près qu'il est nettement plus rapide. Les documents que vous découvrez sous les numéros 14/15 vous démontrent son fonctionnement et le



type de résultat qu'il permet d'obtenir.

Le module AI3 EPS

Voilà le pont entre les mondes vectoriels. L'EPS n'est pas pour moi la meilleure façon de gérer les vecteurs, les fichiers ont une notoire tendance à l'inflation mais enfin Adobe a réussi à l'imposer dans tous les secteurs de la chaîne graphique et nous devons bien faire avec. C'est donc une très bonne chose que Layout incorpore un module permettant d'importer et de sauver en version 3.0. Oui je sais, Illustrator en est à la 6.0 si ce n'est la 6.5 mais allez donc demander chez Freehand si c'est marrant de toujours courir derrière le premier de la classe surtout si on trouve que ses lauriers sont un tantinet usurpés. Bref, si vous combinez de gros bitmaps avec des vecteurs et les sauvez en EPS dans Layout, je crie au casse-cou, pour le moment. Par contre, les objets vectoriels, même complexes, sont acceptés tant par Illustrator que Freehand et autres Xpress.

La sauvegarde des fichiers

Exportation et sauvegarde sont deux faces d'une action : enregistrer un résultat de travail. La sauvegarde classique se fait au format propriétaire DIP ou DEX (Didot Export : ce type de fichier peut englober les images, les fontes et même la trame stochastique PhotoScreening, mais rien n'empêche d'exporter le fichier en TIFF (fonction Rip également au menu du mois prochain). L'exportation au format DidotGraphic. DIG permet de sauver ensembles vecteurs et images et de réimporter soit une illustration soit une page dans un cahier.

Dernière perle du bouquet, lorsque vous chargez un document comportant plusieurs pages, vous pouvez le feuilleter dans la fenêtre de prévisualisation ou encore demander l'affichage de tous vos travaux dont les premières pages se répartissent sur une cinquantaine de cases par écran. On peut avoir plusieurs écrans. Mieux, voulez-vous savoir ce qu'un dossier comprend comme TIF ou comme dessins vectoriels ? Sélectionnez graphic et le browser – quel affreux mot – vous étale votre Pinacothèque personnelle devant les yeux. Un petit clic et comme un miracle l'oeuvre sélectionnée monte dans votre page sans nécessité de définir un cadre : c'est vrai, on ne vous l'avait pas dit, Layout est un programme orienté objet. Vous voulez agrandir une image, c'est à l'objet que vous vous attaquez, pas à une fenêtre. Cette possibilité n'existe que dans les versions Atari/MagicMac. Pour la version Mac, on ne visualise qu'une image à la fois, la banque d'image n'est visible que si on dispose du module Archive. Mais alors, direz-vous, quelle est la différence entre le module Archive et le browser ? Très simple, le premier peut être sauvé et les types de fichiers reconnus à leur extension, l'autre ne voit que les DIP et les TIF.

Jean Pierre GUERIN



les courbes de gradation

LA CORRECTION CHROMATIQUE PAR COURBE (I)

Première partie : les images en niveaux de gris

Dans les logiciels d'infographie et plus particulièrement de retouche photo on est censé pouvoir transformer les couleurs d'une photo d'une façon très précise. Cet outil est présent sur toutes les plates-formes et est indispensable à ceux qui touchent de près ou de loin aux images.



PRESENTATION

La courbe de correction est une courbe qui permet de faire correspondre une couleur à une autre. En modifiant cette courbe on modifie les correspondances et donc les couleurs de l'image. Par exemple, lorsque vous numérisez une image, vous aimeriez que les couleurs foncées soient plus claires, sans pour autant toucher aux autres couleurs, c'est ainsi possible grâce à cet outil.

Il est ainsi possible (avec certaines réserves, quand même) de modifier la couleur des cheveux d'une personne, la robe d'une autre... Mais attention, si vous modifiez les couleurs bleues par exemple d'une photo, cela modifiera aussi les mêmes bleus sur toute la photo (si vous modifiez le rouge clair d'une photo, les mêmes rouges clairs seront modifiés eux aussi). Nous allons ce mois-ci commencer par la correction chromatique sur les images ne comportant que des niveaux de gris car le phénomène des courbes et de la couleur est un peu trop complexe pour l'attaquer dès le départ. Vous pourrez vous entraîner avec un très bon logiciel qui dispose de ces fonctions intégrées d'une façon très puissante : PHOTOLINE.



EXPLICATION

Une courbe représente les 256 valeurs de gris, 0 pour le noir et 255 pour le blanc. Chaque point de la courbe fait correspondre une valeur à une autre. Une courbe neutre se compose donc d'une droite qui fait correspondre chaque couleur à ses mêmes valeurs (le noir correspond au noir, le gris foncé au gris foncé... le blanc correspond au blanc), cette courbe est la courbe neutre (voir schéma 1 et image 1).



ECLAIRCIR

Ainsi, si l'on veut éclaircir une image, il suffit de faire correspondre tous les gris de ces images à des gris plus clairs : on fait correspondre le noir à un gris foncé, un gris foncé à un gris moyen, un gris clair à un blanc.

(voir schéma 2 et image 2)

On peut aussi éclaircir seulement les valeurs claires de l'image en choisissant de modifier la courbe seulement sur le haut de celle-ci modifiant ainsi les couleurs claires. (voir image 4)

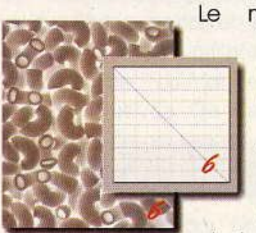


ASSOMBRIR



Pour assombrir l'image il suffira de faire correspondre tous les gris de l'image à des valeurs plus foncées, on procédera ainsi de la même façon. On peut aussi assombrir une partie des valeurs claires (voir courbe 4) (voir schéma 3 et image 3)

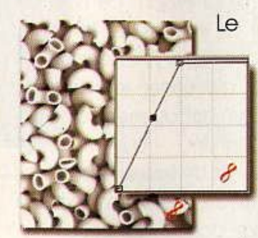
NEGATIF



Le négatif s'apparente au négatif de vos photos et peut servir de différentes façons.

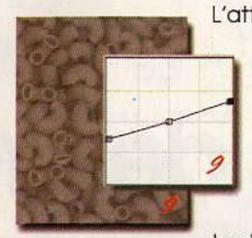
Bien sûr grâce à cette courbe il n'est pas difficile d'inverser les valeurs de gris d'une image, il suffit de faire correspondre le noir avec le blanc, le gris foncé avec le gris clair, le gris moyen avec le gris moyen et le blanc avec le noir, on obtiendra ainsi une version négative de l'image et par conséquent une inversion de la courbe (courbe 6 et image 6). Il est bien entendu possible d'effectuer un négatif sur une partie des niveaux de gris, permettant ainsi d'imiter le métal.

LE CONTRASTE



Le contraste fonctionne un peu comme le réglage des contrastes sur un téléviseur, et permet de rendre les noirs plus noirs, les niveaux de gris foncés plus foncés, les couleurs claires plus clairs, les blancs plus blancs. En fait c'est un peu comme si on étirait les niveaux de gris depuis leur centre (les gris 128 ou 50 % ne varient pas après un contraste) (schéma 8, image 8).

L'ATTENUATION



L'atténuation, contrairement au contraste donne à l'image un aspect plus brumeux, ou plus pastel. Ainsi vous pouvez décontraster (et non décontracter) une image trop vive, l'atténuation, il est vrai, ne servant que dans de rare cas.(voir image 9, courbe 9)

ASSOCIATION

On peut bien sûr associer plusieurs courbes et ainsi éclaircir une image en montant la courbe, en contrastant les gris clairs et en atténuant les gris foncés. On peut en fait agir vraiment là où on veut. Ainsi si vous voulez que le ciel d'une photo ait la valeur 50 % de gris, sans changer les autres niveaux de gris, il suffit d'installer une pipette sur le ciel, d'agir au niveau des gris du ciel et de bouger la courbe vers le haut ou vers le bas pour atteindre le niveau de gris désiré.

AUTRES EFFETS POSSIBLES

Il est possible bien sûr d'effectuer de multiples effets comme la correction gamma, la balance des seuils, la correction des noirs d'une imprimante... L'image 7 peut vous montrer aussi ce que l'on peut faire avec une courbe et donner une imitation métallique à une image.



Florent GONDOUIN

les trucs de LA TERRE DU MILIEU

COMMENT OPTIMISER SON MAQUETTAGE SOUS CALAMUS SL

Voici quelques trucs qui vous permettront d'accélérer votre maquettage sous Calamus Sl.

1) Passez en monochrome !

Si vous maquettez avec un Falcon 4 Mo, vous avez certainement dû remarquer qu'il ne reste quasiment plus de place pour vos documents et qu'en plus cela "rame" un peu. Passez en monochrome pour travailler et aussitôt votre place mémoire sera sensiblement élargie et en plus le Falcon pédalera plus vite. Si vous travaillez un document couleur, repassez en 256 couleurs lors de la mise en couleur.

2) Interruption de l'affichage.

Peu de personnes savent qu'il est possible d'interrompre un affichage de document dans Calamus SL en appuyant simultanément sur les touches Control/Alternate/Shift-gauche. Et pourtant, Dieu que c'est pratique, y compris sur un Hades 60 équipé d'une ATI 64 4 avec mo de Vram. Fini les "redraw inutiles", vous gagnerez réellement du temps avec cette précieuse combinaison de touches.

3) Affichage en niveaux de gris

Si vous êtes en 256 couleurs, vous pouvez afficher votre document en 256 niveaux de gris, donc avec une gradation parfaite des images 24 bits. Pour cela il faut charger le module FARBGRAU.CXM et cliquer sur l'icône du "deuxième" moniteur après celle de la loupe. Là aussi vous aurez droit à une accélération du système du fait de non-tramage des couleurs.

4) masquer les cadres non travaillés

Pour accélérer, vous pouvez également indiquer que certains types de cadres, sur lesquels vous ne travaillez pas en ce moment, ne seront pas affichés donc calculés par Calamus. Pour cela il faut aller en dernière page du module cadre et cliquer sur les types de cadres désirés. Un nouveau clic les refera apparaître. Bien entendu cette méthode ne marche que pour les types de cadres présents dans votre document.

Godefroy de MAUPEOU

LE JARGON PAO/IMPRIMEUR (A à C)

Accordéon : le pliage en accordéon est un type de pliage en trois parties (il existe aussi le pli croisé et le pli roulé).

Accroche : mot ou phrase qui a pour but de retenir l'attention de celui qui lit le document.

Achevé d'imprimer : mention finale dans un ouvrage contenant la date et le nom des personnes qui ont contribués à sa fabrication : maquettiste, photographe, imprimeur.

Aérer : espacer un bloc de texte pour le rendre plus lisible. (en aérant l'interlignage par exemple)

Agrafage : type de reliure. L'agrafage en métal est intéressant pour relier des feuilles par des systèmes de piqûre à cheval ou à plat. Avec plus de 64 pages un dos carré cousu et collé s'impose.

Alignement : lorsque tous les pieds d'une police de caractère sont sur une même ligne, c'est un alignement horizontal. L'alignement vertical sera plutôt un texte justifié, fer à droite ou fer à gauche. Une bonne mise en pages c'est l'utilisation subtile de ces différents alignements par rapport aux colonnes et photos qui sont aux alentours

Aplat : surface recouverte uniformément d'une couleur à 100 % unie sans trame. En opposition, on parle d'une couleur tramée.

Approche : espacement entre deux caractères permettant ainsi de changer la justification d'un texte par rapport à un autre.

Bande Caroll (marque déposée) : système breveté permettant le déroulement dans une imprimante à ergots du papier grâce à des perforations. Les bandes Caroll sont munies de micro-perforations permettant d'être détachées après la sortie de l'imprimante.

Barbes : petit morceau de papier résultant d'une coupe ou d'une découpe du papier. Des filaments de papier peuvent provoquer des pétouilles (le terme pétouille est un terme adapté au monde de l'imprimerie).

Bas de casse : les lettres minuscules. La casse était auparavant un casier où l'on rangeait les caractères (en bas pour les minuscules et en haut pour les majuscules). Ce terme est resté depuis dans le langage courant des imprimeurs.

Benday : abréviation de Benjamin Day (son inventeur). Procédé permettant de réaliser des couleurs unies par des trames (en opposition avec l'aplat, le mode trait et la quadrichromie).

Bichromie : impression en deux couleurs distinctes. L'impression en bichromie ne nécessite pas forcément deux couleurs primaires (comme pour la quadri), mais deux couleurs que l'on aura précédemment choisies, Ainsi une impression en bichromie peut se composer d'un vert et d'un marron, sans pour autant passer par une quadri pour réaliser la même chose.

Blanchet : plaque souple qui permet de reporter l'encre de la plaque métallique sur le papier.

Bobine : bobine de papier placée sur des rotatives pour l'impression en continu.

Bon à rouler : accord du client, lors du calage de la machine, pour les premières feuilles sorties de la presse offset.

Bon à tirer : épreuve qui doit être signée par le client. Elle oblige l'imprimeur à respecter les couleurs telles qu'elles ont été acceptées par le client.

Bristol : papier rigide de fort grammage (supérieur à 250 gr). Le bristol est principalement utilisé pour imprimer des cartes de visite.

Bromure : papier photographique servant d'épreuve de contrôle pour les similis (fil sur papier en fait). Les bromures sont réalisables aussi chez un flasheur.

Caches : utilisés pour réaliser des détourages de photos ou pour réaliser des incrustations de textes dans les photographies.

Cadratin : le cadratin est égal à la chasse d'un caractère multiplié par son corps (le cadratin est en fait un espace fixe).

Calage : première étape avant de rouler. L'imprimeur fait alors des essais d'encrage pour être le plus proche possible de l'épreuve de contrôle (Cromalin). Un bon à rouler est souvent recommandé pour les grands travaux, dans ce cas le client doit être présent au calage pour signer les premières sorties impeccables.

Capitales : lettres majuscules (s'opposent aux minuscules).)

Carte : papier dont le grammage est supérieur à 200 gr. Si le papier est trop épais il est obligatoire de passer par le contre–collage sur un carton.

Carton : papier de grammage supérieur à 250 gr. Utilisé pour les packagings, emballage et PLV.

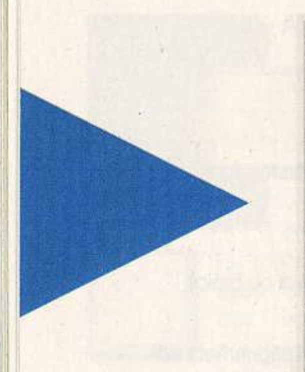
Cartouche : encadrement d'un texte par un texte ou un aplat (appelé aussi encadré).

Chasse : largeur des caractères.

Elle n'est pas la même pour toutes les lettres : un m "chasse" plus qu'un i.

Code typographique : ensemble des règles qui régissent la composition, l'enrichissement des textes et les corrections à apporter. Par exemple, des signes indiquent de supprimer un mot, de centrer un titre, de mettre en gras...

Corps : dimension d'un caractère. Ex.: corps 8, corps 10, corps 12...



MUSIQUE

spécialiste : François AUBOUX

le miracle ADAT

Le miracle de l'interface ADAT de SOUNDPOOL, c'est qu'aujourd'hui le standard en matière d'interface audionumérique est le format ADAT. Du coup notre Falcon peut communiquer avec l'ADAT évidemment, mais également avec tous les synthés, expandeurs, tables de mixages... intégrant une interface de ce type à relier sur... l'interface de SOUNDPOOL précitée. C'est ainsi qu'on peut récupérer huit pistes en même temps de la O2R, du Trinity, des synthés Alesis...

Le Falcon reste décidément bien en avance !

C'est GdM en personne qui vous annoncé la sortie de Quincy dans le numéro 108. Il avait déjà bien ouvert le débat en présentant les points forts de cet excellent programme, au premier rang desquels figure son prix. Nous verrons que sa modicité (990 F) est sans rapport avec ses performances.. et ce n'est pas nous qui nous en plaindrons. Si le mois de Décembre ne vous a pas apporté son quota de gratifications, il n'est pas trop tard pour vous faire plaisir.



QUINCY (2)

Nous allons donc essayer de vous communiquer notre goût pour Quincy, qui tient autant à ses performances qu'au plaisir de l'utiliser.

Faisons tout de suite remarquer pour situer le débat qu'il est un des rares programmes audio où presque toutes les opérations peuvent se faire sans interrompre l'écoute, notamment celles qui font intervenir des modifications du DSP et qui se traduisent souvent ailleurs par de disgracieux crachouillis.

On peut par exemple passer de l'option égalisation aux effets sans produire le moindre parasite ce qui peut se révéler utile. De même les sauts de la tête de lecture déclenchés manuellement sont instantanés et propres, donc utilisables en temps réel, etc.

Dans le même ordre d'idée, chaque fois que cela a un sens, les différentes fenêtres ouvertes sont directement actives sans avoir besoin d'être sélectionnées : il est par exemple possible de muter des pistes ou de désactiver les effets pendant que l'on travaille dans la page édition sans modifier le statut des fenêtres, ce qui est bien agréable.

Positionnement du produit

Un des charmes de la gamme des produits audio pour le Falcon est sa diversité. Chacun peut désormais y trouver chaussure à son oreille. Les ressources de l'audio musical sont souvent captées par le travail de studio autour de la post-production, qui correspond à un marché plus rentable, mais pas toujours aux exigences des musiciens. Le rachat il y a un moment déjà de la marque-phare de l'audio sur Mac par un gros nippon montre le changement d'orientation résultant de la poursuite de ce type d'objectifs.

Quincy est lui conçu dans une optique compositionnelle. Il met les ressources du Falcon au service du musicien qui retrouve les habitudes de travail acquises avec les magnétophones multipistes et les tables de mixages à départ d'effets et permet de les décupler avec les ressources de montage en prime. Le DSP est particulièrement bien utilisé puisqu'il permet de travailler soit en mode égaliseur avec réglage des graves et des aigus pour chacune des 8 pistes, soit en cumulant 2 effets eux-mêmes dosables sur chaque piste. La diversité d'actions qui peuvent se faire en temps réel correspond tout à fait aux exigences du musicien qui aime juger le plus souvent possible à l'oreille.

Quincy a par ailleurs l'avantage d'être convivialement ouvert vers l'extérieur. Il impose la relative contrainte de lui réserver une portion de disque dur sous forme de déclaration de "bande". Mais cette contrainte est bien allégée par la souplesse de la chose. La bande est à tout moment modifiable à volonté. La seule réserve à émettre est que la totalité des fichiers audio relatifs à un morceau doit tenir sur une partition du disque dur. Avec l'augmentation de la taille de ces derniers et la baisse de leur prix, il ne s'agit donc plus vraiment d'une contrainte. Il permet à tout moment d'exporter ou d'importer un fichier

audio dans les formats principaux (AVR, AIF et AIFF-C) et donc de se livrer aux divers bidouillages audio proposés par d'éventuels logiciels spécialisés.

L'intérêt de ces options est de favoriser des opérations dont les musiciens sont friands comme le remix. Il est à tout moment possible de remixer une piste sur elle-même en lui appliquant l'égalisation souhaitée (et disposer ainsi ensuite des 2 effets cumulables), ou plusieurs pistes sur ce que l'on souhaite (1 ou 2) ou même de remixer 8 sur 2. Attention toutefois à ce type d'opération qu'il vaut mieux éviter de répéter plusieurs fois. Il est théoriquement possible en numérique de remixer plusieurs fois sans introduire de souffle notable. Il en résulte toutefois une imprécision croissante de la définition des basses qui ne dépend pas de la qualité du matériel utilisé mais du principe de la sommation numérique. La facilité des remix dans Quincy est ceci-dit un point essentiel.

Mais Quincy dispose d'un atout supplémentaire original, bien pensé et réalisé, il peut lire et donc déclencher un fichier MIDI. Le problème essentiel dans ce cas est l'ensemble constitué par la synchro et la master track rythmique. Quincy offre toutes les souplesses à ce sujet. Il peut interpréter ou désactiver la master track liée à la MIDI-file, muter sélectivement des canaux MIDI, et permet de régler son offset par rapport à l'audio pour donner le temps à tout le monde de partir en même temps. Il peut également générer la clock MIDI qui permettra de synchroniser un séquenceur externe (hard ou soft). Il est bien entendu qu'une fois la première piste audio enregistrée en synchro avec le MIDI il n'est plus question de toucher à ces réglages sous peine de perdre la synchro. Mais ce problème est inhérent à la coexistence du MIDI et de l'audio.

Cette possibilité enrichit considérablement Quincy qui devient le seul logiciel audio, à part CuBase, à gérer simultanément le MIDI et l'audio. Quiconque s'est amusé comme moi à travailler sur un multipiste qu'il tentait de synchroniser avec le MIDI appréciera l'ampleur du saut technologique, et la disponibilité nouvelle qu'il offre au musicien dans sa démarche de compositeur.

Zoom technique

Quincy fourmille de petits détails bien pensés qui faciliteront la tâche du musicien. Des Vu-m honnêtes permettent de bien apprécier les niveaux lors de l'enregistrement audio. Une option sympathique permet d'écouter l'enregistrement avant de le valider définitivement. Mieux encore, une première prise convient, mais on souhaite en faire une seconde pour voir.. Il est alors possible de faire une seconde prise sur la même piste, et d'écouter ensuite alternativement l'une et l'autre avant de fixer son choix. Divers programmes audio permettent de réaliser cette opération au moyen de subterfuges comme le mute de l'une ou l'autre des pistes. L'expérience montre que lorsqu'une opération est facilitée par le logiciel, on a beaucoup plus tendance à l'utiliser.

La documentation abonde en conseils techniques qui se révèleront fort utiles au novice en audio. On notera ainsi que Quincy a bien appris à gérer l'interface SCSI, et à profiter de certains de ces automatismes ce qui explique la qualité de son temps réel pour de nombreuses options où le SCSI est en tâche de fond, libérant le CPU de tâches fastidieuses.

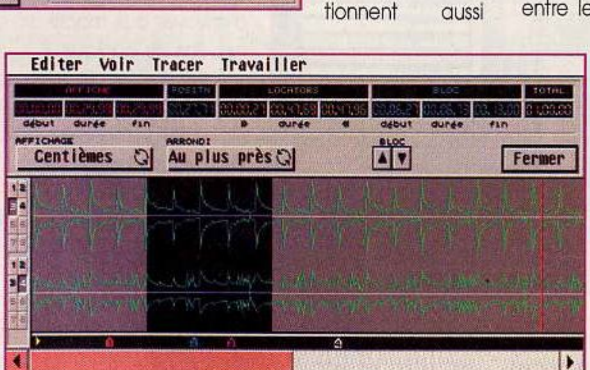
Quincy utilise la méthode des locateurs pour la mise en boucle ou les punchs in et out, mais il permet en plus de déterminer 9 repères (sauvés avec le fichier à la différence de ceux de CuBase qui ne sont donc jamais utilisés) qui positionnent instantanément la tête de lecture, sans clic audible en lecture. Lorsque ces repères fonctionnent aussi bien on se prend tout naturellement à les utiliser.



Dans la logique de ses options, Quincy a limité les opérations d'éditions à ce qui semblait nécessaire dans l'optique de composition. On ne peut pas dire que la visualisation de l'onde soit vraiment son point fort, mais elle est tout à fait suffisante avec sa batterie d'options, et relativement rapide. Les couper-coller sont tout à fait valables et débouchent sur la communication avec l'extérieur dans les 2 sens. Quincy dispose de nombreuses options sur la méthode de copie lorsque les blocs ont des longueurs différentes, notamment les fichiers extérieurs, et résout les problèmes de mono/stéréo, échantillonnage 8 ou 16 bits. Efficace. Diverses opérations sont possibles sur les blocs. Analyser exprime en dB le niveau le plus fort du son sur la piste, on peut alors soit normaliser soit ajouter (retrancher) un certain nombre de dB à l'ensemble. Les fade in ou out s'appliqueront linéairement au bloc sélectionné sans autre paramétrage. Disons que ce point pourrait être nuancé dans des up-date. Je n'ai par ailleurs pas trouvé d'option pour écouter seulement le bloc sélectionné, là je trouve que ça manque carrément.

Note de dernier instant : depuis le salon où j'ai pu rencontrer le concepteur (Gilles Barge) j'ai découvert plusieurs subtilités d'édition qui permettent la chose, et bien d'autres : tous les indicateurs numériques de position, locateurs, position de la tête d'écoute, marqueurs de sélection, durée, sont 'cliquables' et 'déplaçables' pour s'actualiser les uns les autres. Il suffit donc de cliquer-tirer l'indicateur de blocs sur celui des locateurs.. et d'écouter entre les locateurs.

C'est aux commandes de sa table de mixage que Quincy donne toute sa mesure. Potard de niveau, pan, record, mute, solo, 2 départs effets, grave, aigu sont d'un maniement aisé et fonctionnent sans générer de turbulences à l'écoute, ainsi d'ailleurs que la bascule entre le mode égaliseur et le mode effets, le choix et le réglage d'un effet. On se prend à souhaiter la multiplication des choix d'effets. Les effets actuels sont tout à fait corrects. Le chorus est incomparable avec celui de CuBase (facile me direz-vous), le feed-back du délai est destroy à souhait, et la reverb respecte les temps affichés quelle que soit la vitesse d'échantillonnage.



Les apprentis en numérique devront apprendre à maîtriser le dosage des retours d'effets et du son principal (main). Les départs effets étant du type post-fader toute modification du niveau d'une piste entraîne un changement correspondant de la quantité d'effet au départ, et lorsque l'on cherche à se rapprocher du fatidique O-Vu, il faudra bien veiller à ne pas le dépasser en jouant subtilement sur les niveaux de retours qui viennent s'ajouter à celui du "main". C'est tout l'art du mixage numérique.

donc

Quincy vient donc occuper sans concurrence un créneau béant du Falcon : le 8 pistes audio convivial avec MIDI en rab taillé sur mesure pour le musicien compositeur ! Un véritable cadeau pour 990 F. La qualité de son temps réel en situation de mixage fait que l'on imagine de le voir évoluer vers une forme d'automatisation de cette étape. On remarquera par exemple que l'utilisation du bouton droit permet de régler simultanément le niveau de deux pistes stéréos, un système de création de groupes du même type pourrait aussi rendre des services. Je me suis pris à chercher s'il enregistrait les variations de volume générées au potard, et à double-cliquer spontanément sur un potard de volume pour dessiner sa courbe de variation dans le temps, mais ça ne marche pas encore ! Cela correspond-il au désir d'un nombre suffisant d'utilisateurs ? L'auteur (Quincy est l'oeuvre d'un musicien-programmeur unique) qui est français (décidément, encore un, entre Quincy, Digital-Tracker et Studio-Son on peut quasiment tout faire en audio sur Falcon en respectant la "préférence nationale") est ouvert à toutes les sollicitations comme il l'a prouvé au Salon. Mais tel quel, Quincy est déjà plus que le bienvenu.

Parmi les nouveautés de la version 1.5 découverte au Salon, on notera la compatibilité avec les Jam-8 In, et donc la possibilité d'enregistrer 8 pistes simultanément, ainsi que l'affichage optionnel de la valeur numérique des divers potards, (volume, pan, départs) en cliquant sur chaque potard concerné (cf. ; illustration). Certaines simplifications d'affichage sont bienvenues, de même qu'un nouveau mode de fonctionnement dit "table de mixage" qui fait ce qu'il dit. En connectant 8 sources audio au moyen d'un Jam 8, Quincy fait tout ce qu'il sait faire (mix, effets..) comme une table de mixage, notamment pour faire les réglages pour préparer un enregistrement 8 pistes.

François AUBOUX

QUINCY
Falcon seulement
prix : 990 F
mise à jour : 150 F
édité par PARX
9, rue du Pin Doré
53000 LAVAL
tél 02 43 56 92 76



P.S.I. BACKUP

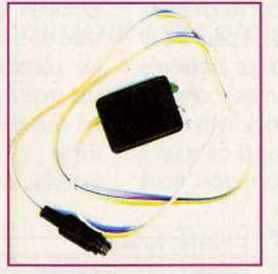
PSI Back-up est la solution de chez Blow-up pour la sauvegarde sur DAT de tous types de données des disques durs, informatiques ou audio. PSI semble devoir s'imposer pour le moment sur ce créneau, car il a vraiment fait le tour de la question, ce qui se traduit par un accroissement de rapidité (quasiment temps réel en audio), de sécurité (nombreuses options pour tous les cas de figures) et de souplesse d'emploi (reconnaissance des télécommandes des DAT qui en sont pourvus, système de batch..) par rapport aux produits similaires.

Il y a certes désormais différentes solutions de back-up plus souples ou plus rapides comme le CD-R et le nouveau système Syquest de Nomaï, mais la sauvegarde DAT reste imbattable sur le plan du prix. Elle permet, en musique par exemple, de conserver de multiples versions des diverses pistes avant mixage et même prémixage, avec possibilité de retrouver toute étape intermédiaire. Dans le milieu de la vidéo, grosse consommatrice de Giga-octets, la solution DAT est devenue un standard de fait.

PSI est livré avec une doc qui rentre dans tous les détails des opérations, expliquant la signification de toutes les options, ce qui permet donc de choisir les modalités de travail en toute connaissance de cause. Petit détail, j'ai par exemple enfin compris la signification du S/P de S/P DIF, qui veut tout bêtement dire Sony/Philips, (j'avais quand même deviné que le DIF évoquait quelque chose ayant à voir avec un Interface Digital).

PSI dispose de modules pour la plupart des DAT connus. Mais il propose en sus un programme dit "patcher" qui permet de tester la réponse de tout DAT à la gamme des signaux qu'il est susceptible d'envoyer aux machines. Pas de panique, il est à priori configuré d'avance pour répondre aux modèles les plus standards, mais le patcher permet de tester la réponse aux signaux des machines moins standard, et donc d'automatiser malgré tout au maximum les routines de transfert pour ces machines hors normes, et donc de gagner du temps, les réglages sauvés une fois pour toutes.

PSI permet par ailleurs de contourner les bits de protection de copie habituellement inhérents au système S/P DIF. La doc précise que cette méthode peut être illégale dans certains pays. On fera remarquer que les DAT n'ont vraiment pas pour vocation d'être des instruments de piratage musical, et qu'il est donc heureux de



pouvoir contourner cette contrainte gênante dans certains cas pour les musiciens.

Blow-up a écrit sa propre émulation du GEM pour accélérer sensiblement les routines de récupération de fichiers à partir des bandes DAT, en cas de sauvegarde globale de multiples fichiers courts, mais il laisse cependant le choix d'utiliser le système GEM à ceux qui le préfèrent.

PSI semble avoir tenu compte de la majorité des problèmes qui peuvent se poser dans ce type de communication: synchronisation des machines, erreurs d'écriture dans un sens ou dans l'autre, vitesse un peu juste du disque dur lors de la récupération des données, et propose des solutions pour tous ces types de problèmes. Mais son atout majeur reste un gain de vitesse appréciable dans les deux sens.

François AUBOUX

P.S.I. BACKUP
Falcon seulement
compatible FDI, SPDIF et PSI
prix : 460 F
édité par La Terre du Milieu
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tél 04 50 54 59 41



une histoire de sysex (2)



Comment fonctionnent les transferts en SysEx, c'est ce que nous allons examiner ce mois-ci.

Avant tout, il faut bien comprendre le vocabulaire employé. Le câble MIDI sert à envoyer tout un ensemble de messages, les sonorités d'un synthé dans un autre, mais de même modèle uniquement. De nombreux mots hermétiques pour les musiciens sont employés, peut-être plus explicites pour les spécialistes de l'informatique, comme Bulk Dump, Data Transfert, Bulk Load, et autres Handshakes. Pour bien comprendre ce qui se passe, il suffit de s'y attarder un peu.

Le Data Transfert est une procédure d'envoi d'informations d'un synthé à un autre consistant à transmettre le contenu d'une mémoire. Cette masse des données sera envoyée par paquets, c'est ce qu'on appellera le Bulk. Un synthé émet les données, ce qu'on appellera un Bulk Dump, celui qui reçoit sera gratifié d'un Bulk Load. Ce type de communication se fait dans un seul sens, de l'émetteur vers le récepteur, et est qualifié d'unidirectionnelle, on dira donc une communication du type "One Way".

Un autre type de communication, qualifiée de bidirectionnelle ou "Handshake" qui se traduit littéralement par "poignée de main", permet un contrôle du flux et donc est beaucoup plus sécurisante. Par contre ce type de communication nécessitera deux cordons MIDI, reliant respectivement les prises In et Out des deux synthétiseurs.

Envoi fractionné

En effet, dans ce cas de figure, les deux synthés vont communiquer en envoyant des bulks fractionnés. Une première partie des données est envoyée, et le synthé récepteur va renvoyer un message d'accusé de réception (acknowledge), ceci va autoriser l'envoi de la deuxième partie du message qui sera vérifiée elle aussi dans son intégrité, permettant l'envoi d'un second message d'autorisation, etc. Le processus se poursuivra aussi longtemps qu'il y aura des fractions de bulk à transmettre. Les spécialistes de l'informatique ne découvriront pas ici de nouveautés par rapport à une liaison traditionnelle, sauf qu'il ne faut pas oublier qu'en MIDI on utilise deux câbles, un pour l'envoi, un pour le retour, et que ces deux liaisons sont protégées pour un emploi grand public par des opto-coupleurs permettant toutes manipulations erronées sans risque de destruction. La vitesse de communication étant légèrement supérieure à celle d'un modem rapide, soit 31,25 +/– 1% Kbaud.

Pour les spécialistes, cette transmission comprend un start bit, 8 bits de données, et un bit d'arrêt. Ce qui fait un total de 10 bits pour une période de 320 microsecondes par octet. L'optocoupleur forme une boucle de courant de 1,5 mA, le niveau logique 0 est effectif quand le courant est établi.

Pour compléter le logiciel du ST Mag 112, voici son grand frère, lui aussi écrit par le prolifique Martin Russ, permettant la sauvegarde et le chargement de paquets de données MIDI sur disquettes. Il fonctionne sans handshake, et permet de transmettre des request. Indispensable pour sauvegarder les sons de vos vieilles bécanes !

Comment stocker

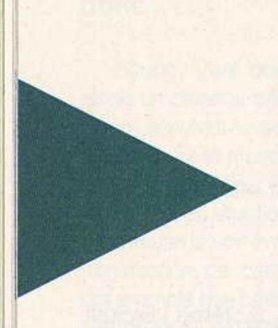
Les données en Système Exclusif représentent en général des sons, certaines en-têtes de séquences, par exemple pour faire commuter un synthé ou un expandeur en mode GM, GS ou XG, des données représentant des échantillons, des données d'effets, des codes réservés aux constructeurs, des commandes spécifiques, bref, tout ce qui n'est pas normalisé en général par le MIDI.

Parallèlement, les séquenceurs sont capables d'enregistrer les messages exclusifs, pouvant de ce fait servir de base de stockage pour les sons de façon beaucoup moins coûteuse que les cartes ou cartouches mémoires.
La configuration de réglage d'une face avant de synthé, qu'il possède des boutons ou des menus avec différentes sous couches, pourra être ainsi sauvegardée dans une "image" informatique, ce qui permet de sauvegarder en une seule fois sur un ordinateur la totalité des réglages, ce qui était autrefois presque impossible.

Grâce aux systèmes exclusifs, vous pourrez garder sur votre Atari l'image de la face avant, sous forme de bulk, de façon à recharger exactement les mêmes réglages le jour où vous voudrez les retrouver.

Le mois prochain nous ferons une pause dans ces sysex avant, pour faire une revue des nouveaux instruments révolutionnaires qui arrivent sur le marché, comme le successeur du Jupiter 8 Roland, l'extraordinaire JP8000 à modélisation acoustique, ou le nouveau JV-2080 !!!

Alain MANGENOT



DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

LINUX : les nouveautés

Les nouveautés

Comme tous les mois, deux noyaux sont encore arrivés :

– un noyau dans la série 'stable' : le 2.0.25, qui risque de ne pas être le dernier car la version Intel en est à la 2.0.27.

– un noyau dans la série de développement : le 2.1.15. Pour ceux qui voudraient tester ce noyau, je ne peux que vous mettre en garde car il faut mettre à jour quelques fichiers importants pour que ce noyau fonctionne à 100% (sans les bugs bien sur :-)), comme les programmes de gestion des modules, les librairies C, le programme de boot.

Les distributions

Ce mois-ci, pas de nouvelle de la RedHat...

Par contre, la Debian est de plus en plus près de la première version stable pour nos machines, car les packages de base pour l'installation sont disponibles pour les bêta-testeurs. Ces packages permettent une installation à partir du noyau 2.0.25 et du ramdisk-filesystème en version 2.

J'espère pouvoir vous en dire plus le mois prochain, avec la version finale de ces fichiers d'installation.



LINUX 68k (5) : intermède

Après avoir fini l'installation de base et avant de reprendre les choses "sérieuses" avec la configuration du réseau, on va voir ce mois-ci un morceau de la culture Unix indispensable avant d'aller plus loin avec Linux/68k, avec la notion d'utilisateur et l'utilisation de l'éditeur de base 'vi'.

Le salon

Tout d'abord, un petit mot sur le deuxième forum des applications Atari qui a eu lieu les 7/8 décembre à Bercy-Expo.

Le stand Linux/68k où officiait votre serviteur, ainsi que Christian, a été bien perçu par la communauté Atari, pour preuve le nombre important de personnes qui nous ont demandé des informations sur le système, des copies de fichiers sur des ZIP ou des Syquest, mais aussi des précisions pour ceux qui avaient déjà fait le grand saut.

La question qui est revenue le plus souvent est "Où trouver Linux/68k ?". La réponse la plus évidente est bien entendu sur l'Internet et notamment sur ftp.cnam.fr et ftp.ibp.fr.

Le problème est que tout le monde n'a pas accès au réseau, ou que le temps de téléchargement est beaucoup trop long. La solution dans ce cas-là est le CD-ROM. Pour le moment, il n'y a pas encore de galette spécifique à notre architecture (N.D.L.R. mais si : voir l'article sur les cd roms en premières pages), mais vous pouvez toujours acheter les 6 CD-Infomagic, il y a sur un des CD un répertoire Linux/68k.

Les utilisateurs

Comme indiqué le mois dernier, il vaut mieux se connecter sous un autre compte que celui de root pour travailler pour des raisons de sécurité. En effet, sous Linux/68k, chaque utilisateur possède des droits, et n'a donc pas la "chance" de pouvoir tout faire sur le système.

Pour ce faire, il existe un système permettant de protéger les fichiers. La protection peut se faire au niveau du possesseur du fichier, du groupe auquel appartient l'utilisateur et des autres utilisateurs. Cette protection se fait ensuite à trois niveaux : lecture, écriture et exécution, avec la possibilité de mélanger ces modes.

On voit le mode de protection d'un fichier lorsque l'on liste les fichiers en format long avec la commande 'ls -l' :

```
-rwxr-xr-- 1 root wheel 67 Nov 24 17:22
ppp-salon*
```

La première colonne correspondant au mode de protection du fichier. Pour la décoder, il faut la séparer en trois : les trois premières lettres correspondent aux droits du possesseur du fichier, les trois suivantes aux utilisateurs appartenant au même groupe et les trois dernières aux autres utilisateurs (la première lettre de la colonne ne doit pas être prise en compte).

La lettre r correspond à lecture, w à l'écriture et x à l'exécution. Lorsque la lettre apparaît dans la colonne, cela veut dire que le mode de protection est mis, et si la lettre est remplacée par un tiret, le mode n'est pas valide.

Dans l'exemple cité ci-dessus, le fichier peut être lu, écrit et exécuté par le possesseur du fichier, en l'occurrence root, lu et exécuté par les utilisateurs appartenant au groupe wheel et lu par les autres utilisateurs.

Une fois un fichier créé, on peut modifier ses droits avec la commande chmod. Pour des raisons de sécurité, un utilisateur ne peut modifier les droits que sur un fichier qui lui appartient (root peut évidemment modifier les droits sur tous les fichiers).

Il existe deux modes de fonctionnement de la commande chmod :

– un mode en "binaire" : on donne les droits en codant en binaire les mode rwx, avec r=4, w=2 et x=1. Pour avoir les droits de l'exemple, il faut exécuter la commande suivante : chmod 754 ppp-salon

– un mode avec des options plus "lisibles" : on donne le type d'utilisateurs visé et le droit que l'on veut ajouter ou enlever. Pour coder l'utilisateur, c'est u, pour le groupe c'est g et pour les autres c'est o. Il existe un mode "tous", codé par a. Pour les droits, c'est exactement les lettres des protections (rwx).

Pour l'exemple cité ci-dessus, il faudrait exécuter les commandes suivantes :

```
chmod u+rwx ppp-salon
chmod g+rx ppp-salon
chmod o+r ppp-salon
```

A la place de mettre +, on peut mettre – pour enlever une protection. Par exemple, si on veut enlever le droit de lecture pour les autres utilisateurs, il suffit de faire : chmod o-r ppp-salon

L'éditeur 'vi'

Cet éditeur est l'éditeur de base que l'on retrouve sous tout système Unix, et donc sous Linux/68k. Sous cet éditeur, il existe deux modes différents : le mode de saisie et le mode commande.

Le mode de saisie est un mode classique

car il permet de saisir du texte (vous ne l'aviez pas deviné ???).

Le mode de commande, lui, permet de saisir une commande pour réaliser une fonction de base de l'éditeur. On pourrait faire le lien avec les raccourcis clavier que l'on peut trouver sur les traitements de textes sous GEM.

Le passage du mode commande au mode de saisie se fait par l'intermédiaire de certaines commandes que l'on va voir plus bas, le passage dans l'ordre inverse se fait en tapant la touche ‹ESC›. Lorsque l'on rentre dans l'éditeur, on se retrouve en mode dit commande, c'est-à-dire qu'il faut saisir une commande avant de pouvoir saisir un texte, ou en effacer.

Je ne vais pas aborder toutes les commandes car il me faudrait un ST-mag entier et je pense que Godefroy ne sera pas d'accord... mais je vais vous donner les commandes de base.

La première commande à connaître est 'i' qui permet de passer en mode insertion de texte à partir de la position du curseur ('I' permet d'insérer en début de ligne).

Voici les autres commandes qui permettent de passer en mode saisie :

– o : ajoute une ligne en–dessous de la ligne courante,
– O : ajoute une ligne au-dessus de la ligne courante,
– a : permet de saisir du texte après le curseur,
– A : permet de saisir du texte en fin de ligne.

Voici des commandes de manipulation de texte :

– nyy : permet de copier dans le presse papier n lignes (saisir un chiffre à la place de n :-)),
– p : permet de coller les lignes copiées après la position du curseur,
– P : même chose avant la position du curseur,
– ndd : permet d'effacer n lignes à partir de la position du curseur,
– cw : permet de remplacer le mot sur lequel est placé le curseur,
– x : efface le caractère sous le curseur,
– X : efface le caractère avant le curseur.

Voici maintenant les commandes pour sortir de l'éditeur :

– q : sortie,
– q ? : sortie sans prise en compte des modifications,
– w : sauvegarde le texte,
– wq : sauvegarde et sortie de l'éditeur.

Pour les commandes avec un chiffre : si celui-ci n'est pas saisi, la commande est réalisée sur une ligne.

Pour se positionner sur une ligne, il suffit de taper la commande : suivi du numéro de ligne.

Comme tout éditeur, on peut faire de la recherche de texte. Pour cela, il suffit de taper la commande / suivi du mot à rechercher. Une fois le mot trouvé, vous pouvez taper n pour chercher le suivant.

Conclusion

Voilà, j'ai déjà atteint mon "quota" de pages. On se retrouve donc le mois prochain pour la configuration du réseau : préparez vos câbles et/ou vos modems. Comme d'habitude, si vous avez des questions ou des remarques, vous pouvez me joindre à l'adresse suivante : cure@cnam.fr

David CURE
http://www.cnam.fr/Comp/Atari/David CURE



spécialiste : Florent GONDOUIN



le courrier du coeur

EXISTE-T-IL L'EQUIVALENT DE DOOM SUR ATARI ?

Les achats de PC ont été augmentés par Doom, un jeu très brutal qui a vite trouvé ses adeptes. Et sur ATARI alors ? Et bien, oui il existe un clone de Doom sur ATARI, nommé Substation, fonctionnant sur STE et FALCON, que vous pourrez trouver chez votre revendeur habituel. Il existe également un logiciel du domaine public en développement pour Falcon qui a l'air très prometteur : Running.

PEUT-ON BRANCHER UN CLAVIER PC sur ATARI ?

Il existe en effet des cartes qui permettent de brancher un clavier PC. Grâce au DEKA 2 ou à l'ADAPTAKEY, on peut facilement et rapidement brancher un clavier sans soudure.

COMMENT CHANGER DE TOS ?

Deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez changer de machine (et donc changer de Tos) ou bien opter pour le changement de vos ROM (cela nécessite malheureusement quelques soudures). Le mieux est de demander à un revendeur qui fera pour vous l'installation. Pour un Tos 1.04, vous pouvez obtenir un Tos 2.06. Cette mise à jour vous permettra de corriger bien sûr les "bugs" dûs aux précédentes versions du Tos (et donc le bug du disque dur du Tos 1.06). Ce genre de mise à jour hardware est assez compliquée à réaliser soi-même car les Tos 2.xx ont des ROM d'une plus grande capacité et nécessitent quelque fois des soudures sur le 68000.

LA STYLUS COLOR 500

Cette nouvelle imprimante qui vient d'être mise sur le marché a des propriétés très intéressantes quant à sa qualité et à son prix (moins de 2000 F). Si Speedo ne permet pas encore l'utilisation de cette imprimante, le seul driver à ma connaissance est le driver Invers pour CALAMUS, ce driver qui gère toutes les stylus color et donc la stylus color 500. Ce driver est disponible depuis peu à la Terre du Milieu.

Dernière minute, un driver pour NVDI serait disponible chez Etilde.

ST MAGAZINE ET L'ORTOGRAPHE

J'ai reçu quelques critiques concernant l'orthographe qui ne fait pas toujours bon ménage avec STMAG. Bien sûr on aimerait un magazine bien rédigé, sans fautes d'orthographes, de grammaire, de frappe ou de mise en pages. Pourtant ces coquilles sont bien là. Nous savons que ces erreurs sont impardonnables et faisons ce que nous pouvons . Le principe de STMAG est simple : l'équipe se compose d'un rédac chef (Godefroy) et de rédacteurs. Ces rédacteurs, qui ont tous une autre occupation, n'ont que quelques jours (parfois qu'une semaine) pour rédiger les articles qui sont indiqués dans le sommaire que leur envoie le rédac chef. Une fois rédigés, ils sont envoyés au siège pour être mis en page. Là, Godefroy maquette le numéro en une dizaine de jours à lui tout seul tout en répondant aux nombreux appels que vous lui passez et en continuant à régler les autres activités de la société. Dans une rédaction "normale", on trouve un rédacteur en chef, un rédacteur adjoint, deux maquettistes et un correcteur au minimum et ce rien que pour le magazine. Ce n'est pas le cas chez La Terre du Milieu pour des raisons budgétaire et nous sommes obligés de faire avec. Le correcteur syntaxique du Rédacteur 4+ est un précieux outil qui dépiste un grand nombre de fautes, mais qui ne peut réellement remplacer une personne employée à plein temps pour cette tâche.

Chacun possède son mode d'expression avec ses points forts et ses faiblesses en orthographe et il faut donc faire avec. Nous nous en excusons, mais je crois qu'il faut se dire que c'est aussi grâce à ce fonctionnement que ST MAG est toujours là et, de surcroît, le seul magazine Atari au monde tout en couleurs et avec une disquette.

OUVRAGE 68000

Les meilleurs ouvrages sont sans doute ceux réalisés par Sybex, qui sont très complets et précis, il existe aussi des aides mémoire qui ont le mérite de coûter moins cher mais qui ne détaillent pas les instructions. L'idéal est encore de

connaître quelqu'un qui maîtrise l'assembleur 68000 pour vous apprendre.

LE MULTISYNCHRO SUR ST

Les démos ne tournent pas toutes sur des moniteurs multisynchros, car chacun programme le processeur vidéo à sa façon. Pourtant un moniteur multisynchro a normalement la spécificité de se substituer à d'autres moniteurs (RVB et VGA et autre) sans pour autant modifier l'affichage. Les démos qui ne fonctionnent pas sur multisync sont donc bien rares. D'autre part il est tout à fait possible de brancher un multisync sur un STE pour obtenir les basse, moyenne et haute résolutions, mais vous n'aurez pas accès pour autant à d'autres résolutions dépendantes du processeur vidéo et non de l'écran que vous possédez. (attention il faut un boîtier commutateur)

CONVERTISSEUR 3ds → 3d2

Il existe un nouveau logiciel pour POV : EB MODEL qui doit pouvoir les convertir.

ELLEO ART

Enfin une bonne initiative dans le monde du shareware. Le principal problème des shareware sur ATARI, c'est l'enregistrement des versions étrangères qui nécessite l'adresse, le suivi etc. Avec le risque de ne pas être satisfait du résultat. ELLEO ART propose d'enregistrer pour vous les shareware et de vous les envoyer en très peu de temps. Vous pouvez les contacter au 01 43 88 99 77 (à LIVRY GARGAN dans le 93).

DISQUE DUR SCSI

Tous les disques dur SCSI ne fonctionnent pas sur Falcon. En principe ce ne devrait pas être le cas, mais il se trouve que certains modèles posent des problèmes, y compris dans des marques réputées pour ne pas en poser. Bien souvent, il faut régler l'arbitration du bus sur "on" et "7" (Quantum Fireball par exemple), pour les faire reconnaître, mais il arrive que cela ne marche pas.

Pour les autres machines, là tout se complique, certaines n'acceptent pas des partitions de plus de 800 megas et d'autres coincent aux 500 megas (sur certains STE). De même que certains utilitaires de disques durs les acceptent ou non. Là, il n'y a pas de règle. Il arrive même que les plus anciens reconnaissent un tout nouveau modèle, là où le dernier programme en vogue plante lamentablement. Le mieux est évidemment d'avoir "toute la gamme" de formatteur/partitionneur/boot, ce qui est le cas des revendeurs Atari. Je vous conseille donc, en cas de doute, d'acheter votre disque dur chez un revendeur Atari qui vous le livrera "prêt à l'emploi".

Florent GONDOUIN

Envoyer vos lettres à :
ST Magazine
Florent Gondouin
BP 11 – 74310 LES HOUCHES

graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

EB MODEL

EB MODEL continue son bonhomme de chemin. La dernière version en ma possession propose :
- la gestion des textures V2 pré-définies de POV 3
- la gestion automatique des sous répertoires
- nouvelle gestion des Heights Fields au rendu nettement plus beau.

GdM



arcs et particules

Arcs et particules

Ah ! Me voilà pris soudain d'une certaine nostalgie des cours de physique de mes jeunes années. Que n'étions-nous émerveillés de voir le prof faire jaillir des arcs électriques entre des boules de cuivre ou se dresser de la limaille de fer au mépris de la gravité !

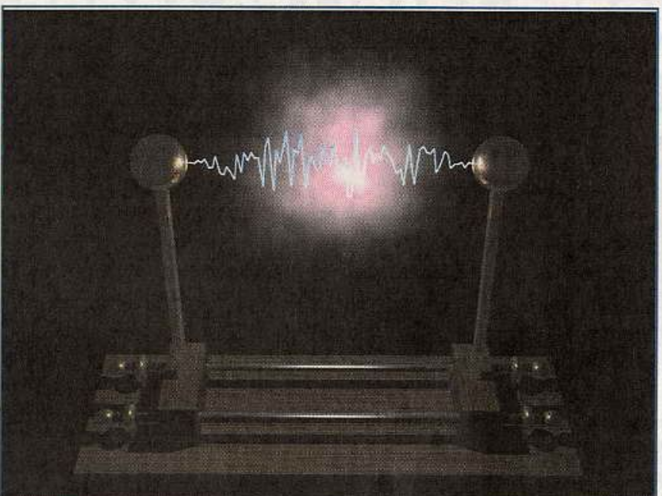
La scène que je vous propose représente précisément une paire d'électrodes au look ancien. Les textures de bois et de métal ont été extraites des fichiers "WOODS.INC" et "METALS.INC" fourni avec la version officielle de POV 3.0. Comme certains n'ont peut-être pas encore eu la possibilité de se les procurer je vous propose de les récupérer dans le fichier "Textures.zip" mis sur la disquette du mois.

Les deux points les plus intéressants de ce script sont les réalisations de l'arc électrique et du nuage de fumée.

L'arc électrique

On se sert d'une boucle de comptage pour générer une succession de segments de droite mis bout à bout. On se sert de la fonction sin() pour obtenir une déviation verticale des segments nulle aux extrémités et maximale au milieu de l'arc. La fonction sin(A) retourne le sinus de l'angle A exprimé en radians (de 0 à PI). La fonction rand() est utilisée pour donner un aspect chaotique à la trajectoire de l'arc. rand(N) retourne un nombre pseudo-aléatoire compris entre 0 et 1 compris.

L'arc étant en fait une union de cylindres, on commence par le début de la déclaration de l'union : on trouve ensuite les lignes d'initialisation des variables utilisées. La variable I, initialisée à zéro servira de compteur ; la variable R1 est un peu particulière elle sert de numéro de suite aléatoire ! POV 3 permet en effet d'utiliser plusieurs suites aléatoires simultanément : il suffit d'appeler une seule fois la fonction seed(N) pour obtenir une nouvelle suite initialisée avec la première valeur N quelconque (ici 3). La valeur retournée par la fonction servira d'argument à la fonction rand pour obtenir le prochain nombre de la suite. L'intérêt est le suivant : imaginons que vous ayez placé aléatoirement un groupe d'objets. Si par la suite vous ajoutez un



deuxième groupe d'objets que vous voulez aussi placer aléatoirement vous risquez de modifier le placement des objets du premier groupe. En attribuant une suite aléatoire à chaque groupe, le problème est résolu.

La variable POSX représente la position de départ du prochain segment et variera de –1 à +1.

```
#declare Arc_Electrique = union {

#declare NB_SEG=80
#declare POSX=-1
#declare POSY=0
#declare I=0
#declare R1=seed(3)
```

On trouve ensuite le début de la boucle WHILE : on s'arrêtera à I = NB_SEG-1 car le dernier segment sera créé hors de la boucle de façon à rejoindre le point d'abcisse +1 et d'ordonnée 0.

```
#while (I<(NB_SEG-1))
```

A l'intérieur de la boucle de comptage on trouve le calcul de la position x,y du bout de droite du prochain segment :

```
#declare POSX2 = POSX+(2/NB_SEG)
#declare POSY2 = rand(R1) * sin(
(I*3.14159)/NB_SEG ) * 0.3
```

Pour qu'il y ait autant de points au-dessus qu'en-dessous de l'axe des x on inverse aléatoirement le signe de l'ordonnée :

```
#if (rand(R1) > 0.5)
#declare POSY2 = -POSY2
#end
```

Il ne reste plus qu'à générer notre segment de droite qui est un cylindre de rayon très petit.

```
cylinder
{
 <POSX,POSY,0>, <POSX2,POSY2,0> 0.005
texture { Text_Arc }

}
```

On réactualise POSX et POSY, on incrémente I et on reboucle jusqu'à la fin :

```
#declare POSX=POSX2
#declare POSY=POSY2
#declare I=I+1
#end
```

Une fois sorti de la boucle, on génère le dernier segment, on ferme le corps de l'union et c'est tout !

```
        cylinder
{
 <POSX,POSY,0>, <1,0,0> 0.005
 texture { Text_Arc }
}

}
```

Le nuage de fumée

POV 3 a incorporé la notion de halo. Un halo peut être constitué de particules émettant par elles-mêmes de la lumière ; il peut être au contraire constitué de particules plus ou moins opaques interceptant des rayons lumineux comme ceux du soleil. POV 3 permet de simuler plusieurs types de halos, selon l'effet désiré.

N'importe quelle primitive CSG POV peut contenir un halo : il suffit d'ajouter le terme "hollow" dans sa définition. Pour que le halo soit visible, il suffit que l'objet le contenant soit plus ou moins transparent (ne pas l'oublier !). Il faut ensuite incorporer dans la définition de la texture de l'objet une (ou plusieurs) partie(s) "halo" contenant un ou plusieurs paramètres. Je ne passerai pas en revue ici tous les paramètres possibles. Il y en a un qui est indispensable : c'est celui qui donne le type de halo souhaité : attenuating, emitting, glowing ou dust.

La question qu'il faut se poser est : est-ce que le halo produit par lui-même de la lumière (exemple : nébuleuse) ou est-il visible uniquement quand il est éclairé ? Dans le premier cas on choisira "emitting" ou "glowing" ; dans le deuxième cas on choisira "attenuating" ou "dust". Le type "glowing" est comparable au type "emitting" : la seule différence est que la lumière émise par une particule est aussi absorbée par les autres particules ! Le type "dust" ressemble au type "attenuating" : il permet en plus de visualiser des ombres projetées au travers du halo. Une dernière précision : halo ne peut servir de source d'éclairage, même s'il est de type "emitting".

Retournons à notre script : j'ai voulu simuler un halo lumineux centré sur le milieu de l'arc électrique et servant d'éclairage à la scène. J'ai utilisé un classique "light_source" pour ce qui est de l'éclairage (éclairage ponctuel omnidirectionnel). Mais j'ai ensuite utilisé la possibilité qu'offre POV 3 d'associer un objet à une source lumineuse. L'objet en question est ici une sphère qui servira de "container" pour le halo.

```
#declare Boule_Fumee = light_source {
        <0,0,0> color rgb <1,1,1>
        looks_like {
                        sphere { <0,0,0>, 1 hollow
                                texture {
                                        pigment { color
Couleur_Fumee filter 1 transmit 1 }
                                        halo { Halo }
                                        finish { ambient 0 diffuse 0 }
                                }
                        }
        }
}
```

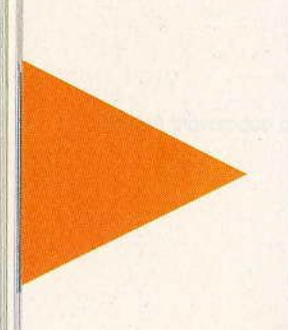
La définition du halo a auparavant été faite par un #declare :

```
#declare Halo = halo {
 emitting spherical_mapping
 linear max_value 1
 color_map
 {
  [0.0 color rgbt <0, 0, 0, 1.0>]
  [1.0 color rgbt <1, 1, 1, 0.0>]
 }
 turbulence 0.25 omega 0.8 octaves 4 frequency 1 samples 10 aa_level 0 aa_threshold 0.3
}
```

Je ne pourrai pas expliquer tous les paramètres cette fois-ci mais cela fera l'objet d'un prochain article plus approfondi sur le sujet..

A bientôt !

Philippe Lafargue
lafargue@pratique.frmprise



communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE



se connecter à INTERNET (5)

Chose promise, chose dûe, nous partons à la découverte de quelques sites Web pour Atari ...

Sur le Web vous avez accès à la plus grande variété.

Les sites pour Atari sont tout à fait représentatifs de cette variété. On y trouve en effet aussi bien des sites commerciaux, des sites de passionnés, ou encore des sites représentant des centres d'intérêt ...

Applications Systèmes , Bonjour

Nos coordonnées

Vos questions ...

Ici, vous trouverez des informations sur les produits que nous distribuons.
Pour consulter les fiches disponibles, il vous suffir de les clicquer.

APPLICATIONS SYSTEMES
FRANCE

MagiC Atari
MagiC Mac
MagiC PC
Questions souvent posées concernant MagiC Mac

dongleware

Bolo
Oxyd
Oxyd magnum
Per Oxyd
Tubular Worlds

Pour revenir chez danino, clicquez-moi

Les sites commerciaux

Pour les sociétés Françaises la représentation sur le Net ne fait pas légion, on ne trouve que trois société véritablement représentées :

http://perso.club-internet.fr/danino/asf.htm

Sur le Web d'Application Systèmes France, destiné à la présentation des produits édités par ASF, vous avez des détails complets sur la gamme des produits MagiC, les jeux etc. Vous avez également accès aux réponses des questions et problèmes les plus souvent rencontrés sur chacun des produits, et enfin vous pourrez directement écrire à ASF.

Un site sobre et très facile d'accès.

http://www.overscan.com/composcan/index.html

Le Web de CompoScan France, uniquement destiné à la présentation des produits édités par la société. On regrettera au passage son manque de dynamisme et ses mises à jour qui tardent quelque peu... Mais il a le mérite d'exister et de vous informer sur chaque produit dans les moindres détails...



http://www.parx.fr/

Le Web de PARX. Vous trouverez bien évidemment la présentation de tous les produits édités par la société, le détail des derniers modules, des explications sur le système M&E et comment devenir développeur, la liste des revendeurs, les versions de démonstration des produits en direct etc.

C'est un site flambant neuf, peut-être un peu chargé d'images, et pour l'instant uniquement en langue anglaise, mais sa version française est annoncée pour bientôt ...

Vous noterez au passage qu'il existait un service Oxo Suisse sur le Net consacré à l'Atari, mais cette société vient d'arrêter toute activité pour nos machines. En espérant qu'Oxo France ouvrira donc son propre service prochainement pour pallier à ce manque ...

Les pages privées

Vous, fidèles lecteurs, vous pouvez facilement vous exprimer sur le Web. Il suffit d'avoir un accès Internet, pratiquement tous les providers vous donnent maintenant accès à des pages Web personnelles... Voici quelques-unes des pages que nous avons remarquées ce mois-ci :

http://www.insia-lyon.fr/People/AEDI/pcastell/ata-

ri.html P Castell nous montre ici toute la passion qu'il a pour le Falcon030, diffusant les adresses à connaître pour Atari en France, proposant des liens auprès de différents sites dédiés à l'Atari, et enfin propose de vous donner accès à ses propres logiciels pour nos machines. Un site très coloré, vivant et plein de bonnes surprises.

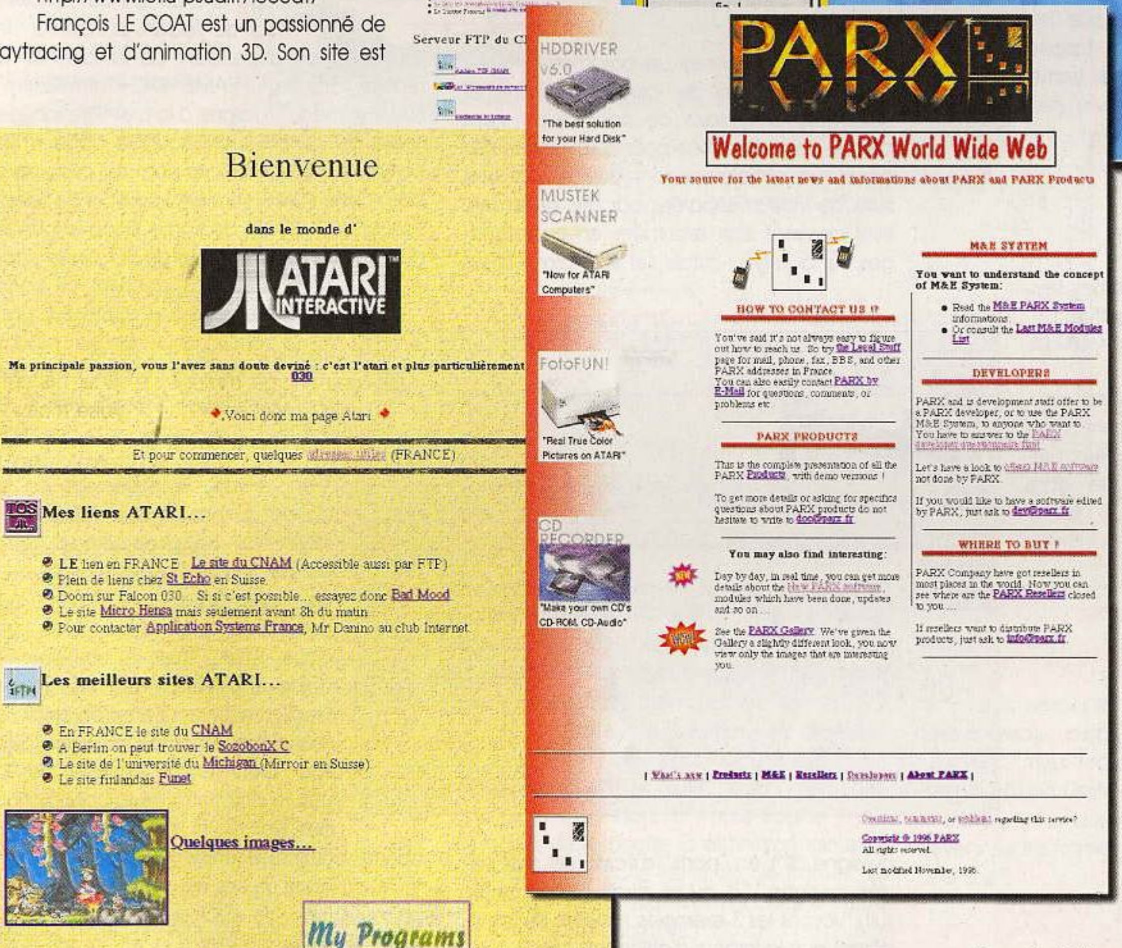
http://web.cnam.fr/Comp/Atari/accueil.html

Le Cnam, célèbre institution de formation, propose au travers d'une réalisation d'un de nos collaborateurs, David Cure, un site dédié à Atari. Vous aurez ainsi accès aux listes des revendeurs Atari, à la liste des logiciels édités pour nos machines, mais aussi à une présentation des magazines, et des fanzines dédiés. Une large partie est destinée à la présentation du plus gros serveur FTP pour Atari, ftp.cnam.fr. Enfin, puisque c'est le sujet de prédilection de David, vous pourrez tout savoir sur Linux et l'Atari...

http://www.ief.u-psud.fr/Tecoat/

François LE COAT est un passionné de raytracing et d'animation 3D. Son site est entièrement consacré à ces sujets. Chacune des pages est agrémentée de réalisations de synthèse de grande qualité. De plus François est un programmeur émérite qui vous propose d'avoir accès à Eurêka, un superbe traceur de courbes 2D/3D. Bref, un site à ne pas manquer si vous êtes comme lui, fana de l'imagerie numérique.





Les centres d'intérêt ...

Vous partagez une passion précise pour Atari, vous voulez en faire profiter le monde entier, et même pouvoir travailler avec d'autres sur ce sujet ... Alors le Net encore une fois saura répondre à ces besoins !

http://www.cedep.com/gstamant/atari/atanet_f.htm C'est le Centre-Ressource Atari de Montréal qui vous présente un site entièrement destiné à la Communication sur Atari. Nos cousins du Québec, sont eux aussi équipés d'Atari et vous présentent les différents produits à ce jour disponibles pour la connexion sur le Net, STiK, NOS, Oasis, MiNTNet, Linux. Tout est détaillé avec des tableaux comparatifs, des documentations, la liste des fournisseurs d'accès etc. Un très beau site, très sobre, mais d'une très grande efficacité. Un grand bravo à nos amis !

Voilà pour la visite de ce mois, si vous voulez que l'on parle de votre site n'hésitez pas à me laisser un email.

Bonne balade sur le Net.

Hervé Piedvache
herve@parx.frmug.fr.net



le language HTML

Les frames

Dans l'état actuel des choses, Webspace est le seul browser HTML sur Atari capable de gérer les frames (plus pour longtemps car une bêta version de CAB qui les gère, vient d'arriver sur l'email de Romuald JOUFFREY). Cependant, leur usage se répand de plus en plus.

Le concept de frame est une extension HTML proposée par la société Netscape. Les browsers les supportant sont Netscape (versions 2.0 et plus), Internet explorer, et Webspace (depuis la version 1.50). Les frames permettent d'améliorer la mise en page HTML ainsi que l'interactivité. Cependant, si l'aspect général d'une page intégrant des frames est très agréable, sa mise en oeuvre nécessite une certaine maîtrise.

LES BASES

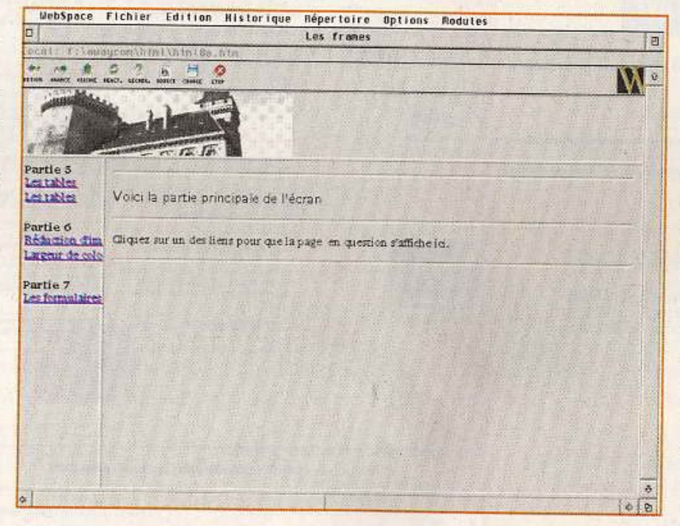
Pour construire des frames, seulement cinq balises HTML suffisent: <FRAMESET></FRAMESET><FRAME><NOFRAMES></NOFRAMES>.

De nombreux paramètres viennent s'y ajouter, mais il seront abordés progressivement, les deux premiers sont mis en oeuvre dans l'exemple basique suivant.

```
<HTML><HEAD><TITLE>
Les frames
</TITLE></HEAD>
<FRAMESET ROWS="80,*">
<FRAME SRC="html8b.htm" NAME="menu">
<FRAMESET COLS="100,*">
<FRAME SRC="html8c.htm NAME="liens">
<FRAME SRC="html8d.htm NAME="texte">
</FRAMESET>
<NOFRAMES>
<hr>
Désolé, votre browser n'est pas
capable d'afficher les frames...
<hr>
</NOFRAMES>
</FRAMESET>
</HTML>
```

Comme vous pouvez le constater tout d'abord, cette page ne contient pas de balises ‹BODY› et ‹/BODY›. C'est normal puisque en réalité cette page ne sert qu'à paramétrer le découpage de l'écran, seul l'affichage d'un message d'erreur est permis.

La balise ‹FRAMESET› permet de réaliser un découpage de l'écran. Si elle intègre le paramètre ROWS, il sera découpé en lignes, si c'est COLS qui est employé, alors l'écran sera découpé en colonnes. Les paramètres ROWS et COLS sont suivis de valeurs placées entre guillemets, la syntaxe de ces valeurs s'approche de celle utilisée pour la dimension des tables. Les dimensions sont définies par une suite de valeurs séparées par des guillemets, elles peuvent être exprimées en pourcentages de la largeur totale (et sont alors suivies du signe '%'), en "parts" d'écran (et sont suivies du signe '*'), ou en pixels (si rien ne les suit). Voyons les 3 exemples suivants, en considérant que la largeur d'affichage est de 600 pixels. Important: '*' seul est équivalent à '1*', et vaut donc une part.



COLS="100,120,*": colonne 1 = 100 pixels, colonne 2 = 120 pixels, la colonne 3 occupera une part du reste, c'est à dire tout le reste: 600 – 100 – 120 = 380 pixels.

COLS="25%,*,*": colonne 1 = 600 x 25% = 150 pixels, les colonnes 2 et 3 valent chacune une part du reste, celui-ci valant 450 pixels, chaque colonne recevra 225 pixels.

COLS="*,2*,3*": les 600 pixels sont à répartir en 6 parts, chaque part vaut donc 100 pixels. On a donc: colonne 1 = 100 pixels, colonne 2 = 200 pixels, et colonne 3 = 300 pixels.

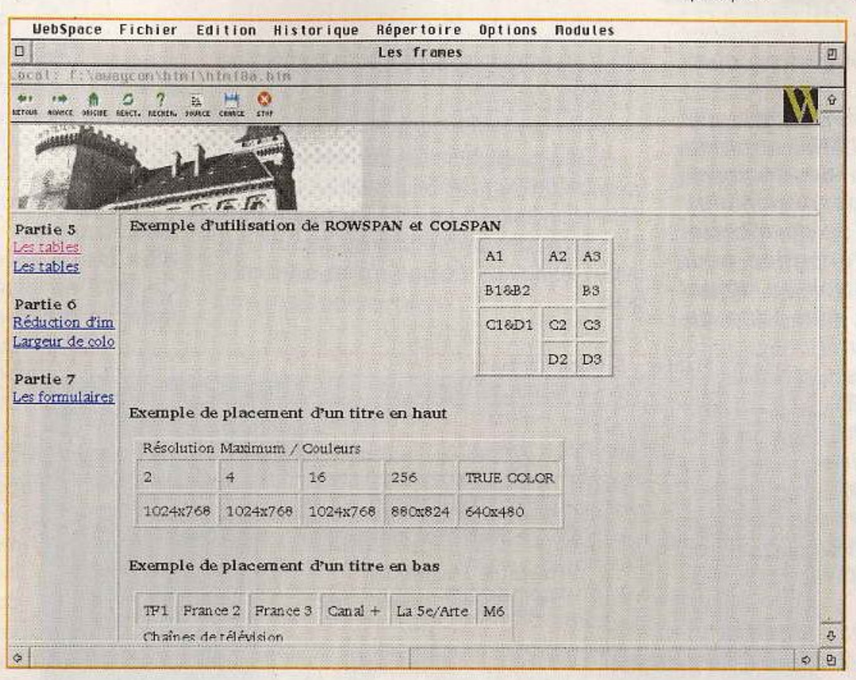
Revenons à l'exemple HTML. ‹FRAMESET ROWS="80,*"› Découpe une bande de 80 pixels en haut de l'écran, la hauteur de l'autre bande dépendant de la taille de la fenêtre. Ensuite, ‹FRAME SRC="html8b.htm" NAME="menu"› assigne à la première rangée (celle de 80 pixels de haut) la page HTML nommée HTML8B.HTM, un nom est aussi associé à cette zone, il sera ainsi possible de sélectionner un élément de frame. Donc la bande du haut de l'écran, haute de 80 pixels, s'appelle MENU et contient le code HTML du fichier HTML8B.HTM (celui-ci, pour la circonstance, affiche une image de l'hôtel de ville d'Angoulème, histoire de remplir le frame).

Vient ensuite le traitement de la bande du bas, la plus haute (si la fenêtre fait 440 pixels de haut, cette bande fera 380 pixels). Plutôt que de placer la balise ‹FRAME›, ce qui aurait pour effet d'un placer une page HTML, c'est à nouveau la balise ‹FRAMESET› qui s'y trouve. Ceci va avoir pour effet de créer un sous-découpage de la page HTML. Pour bien rendre compte de la nature structurée de la construction des frames, le code HTML a été indenté, cela est essentiel à sa lisibilité. En définitive, la bande du bas est découpée en deux colonnes, une de 100 pixels à gauche, et l'autre de taille variable (si la fenêtre fait 600 pixels de large, alors la colonne de droite en fera 500). La colonne de gauche s'appelle LIENS et reçoit le code HTML8C.HTM, celui-ci est une liste de liens sur les pages HTML créées pour les articles précédents. Enfin la colonne

de droite, nommée TEXTE, est la plus grande surface disponible, elle servira à afficher une des pages HTML sélectionnées dans le frame LIENS. En attendant de cliquer sur un lien, c'est le fichier HTML8D.HTM qui y est affiché, il contient un message d'accueil.

Pour finir les présentations, les balises ‹NOFRAMES› et ‹/NOFRAMES› permettent d'inclure entre-elles un texte qui ne sera affiché que dans le cas où votre browser ne supporte par les frames. Ici, nous avons effectué un snapshot avec WebSpace 1.10 pour voir ce message, Le reste des images ont été capturées sous WebSpace 1.50. Vous pouvez vous limiter à un simple message d'erreur, mais vous pouvez aussi y proposer un lien vers une version sans frames de votre serveur.

```
‹NOFRAMES›
Votre browser HTML ne permet pas l'affichage des frames‹P›
Vous pouvez néanmoins avoir accès à une <A HREF="SOMM_NOR.HTM"> version sans frames </A> du serveur.<P>
‹/NOFRAMES›
```



PLUS FORT

Comme vous avez pu le comprendre, la page HTML de définition des frames ne contient pas de code affichable (à l'exception, bien entendu, d'un message d'avertissement, si vous ne pouvez voir les frames), il n'y a pas de balise ‹BODY› ni ‹/BODY›. Le code affichable est dans les pages indiquées par ‹FRAME HREF="..."›, il s'agit de code HTML tout-à-fait classique et qui peut parfaitement être affiché en plein écran si la page est chargée par la commande "Ouvrir une page HTML" du browser.

Dans la pratique, la barre du haut est souvent destinée à recevoir un menu par icônes, d'ou son nom de menu. La barre de droite quant à elle contient souvent des liens en relation avec l'entrée de menu choisie. Ici nous allons y regrouper une série de liens vers les pages HTML des articles précédents. Voici donc le code du fichier HTML8C.HTM.

```
<HTML><HEAD><TITLE>
Les liens
</TITLE></HEAD>
<BODY>
<B>Partie 5</B><BR>
<A HREF="HTML5A.HTM" TARGET="texte">
Les tables 1</A><BR>
<A HREF="HTML5B.HTM" TARGET="texte">
Les tables</A><P>
<B>Partie 6</B><BR>
<A HREF="HTML6A.HTM" TARGET="texte">
Réduction d'image</A><BR>
<A HREF="HTML6B.HTM" TARGET="texte">
Largeur de colonnes</A><P>
<B>Partie 7</B><BR>
<A HREF="HTML7A.HTM" TARGET="texte">
Les formulaires</A><P>
</BODY></HTML>
```

La seule particularité de ce code HTML est la présence de l'attribut TARGET à l'intérieur de la balise ‹A›. TARGET permet d'indiquer dans quelle frame le lien doit aller. En l'absence de TARGET, cliquer sur un lien aurait pour effet d'effectuer l'affichage de la page dans la colonne de gauche, qui fait 100 pixels de large, alors que celle de droite en fait 500 (si l'on considère que la fenêtre en fait 600). La colonne de droite s'appelant "texte", il suffit d'indiquer TARGET="texte" pour que l'affichage se fasse dans la frame voulue. N'oubliez pas de respecter la distinction minuscules/majuscules dans les noms de frames, les browsers y sont sensibles (entre autre à cause de l'origine UNIX du HTML).

Si maintenant la frame "texte" contient des liens qui ne contiennent pas d'attribut TARGET, l'affichage se fera dans la frame "texte". Si maintenant vous arrivez sur une page qui contient à nouveau des frames, la frame "texte" sera alors découpée en sous-frames, le processus est récursif (mais l'espace de la fenêtre n'est pas illimité). Pour supprimer toutes les frames et revenir à l'affichage classique, il existe une valeur de TARGET spécifique, il suffit d'écrire TARGET="_top". A ce sujet, tous les noms de frames commençant par '_' (underscore) sont réservés et ne doivent donc pas être utilisés. Deux balises peuvent recevoir TARGET, il s'agit bien entendu de celles créant des liens hypertexte: ‹A› et ‹FORM› (lien par l'intermédiaire d'un formulaire appelant un script cgi-bin).

QUELQUES COMPLEMENTS

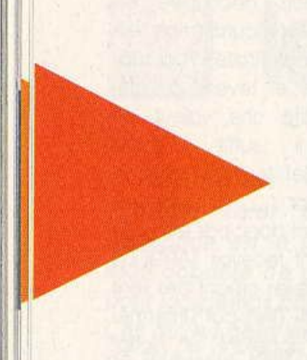
La balise ‹FRAME› peut encore recevoir quelques attributs nouveaux. MARGINWIDTH=nn permet de définir les marges en largeur, c'est-à-dire à gauche et à droite.

MARGINHEIGHT=nn, quand à lui, définit les marges en haut et en bas. SCROLLING permet de préciser si la frame est scrollable, cet attribut peut recevoir les valeurs YES, NO et AUTO, la valeur par défaut est SCROLLING=AUTO. En mode AUTO, c'est le browser qui décide (selon la quantité d'information à afficher) si les ascenseurs doivent être actifs. Enfin l'attribut NORESIZE, s'il est présent, permet d'empêcher tout redimensionnement de la frame, cet attribut ne nécessite aucune valeur.

LE MOIS PROCHAIN

Nous verrons la fin de la programmation des tableaux, c'est à dire l'écriture (en langage C, mais facilement transposable) de scripts cgi-bin destinés au traitement des formulaires. Nous aurons ensuite l'occasion de revenir sur les frames car tout n'a pas été dit à leur sujet!

Pascal BARLIER



M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS

appel au M&E

VERSION...

Les versions actuellement disponibles des softs D2M, PICCOLO, DFORM sont les suivantes : D2M 2.55 datée du 28 Novembre 1996, DFORM 1.53 datée du 17 Octobre 1996 et PICCOLO 1.05 datée du 28 Novembre. Pour obtenir ces versions ainsi que la mise à jour, il vous suffit d'envoyer des disquettes avec une enveloppe timbrée, à votre adresse, pour le retour, à PARX 9 rue du Pin Doré 53000 LAVAL. A noter que le dossier PARX.SYS occupe désormais une disquette 720 ! Donc si vous voulez une mise à jour de D2M et du PARX.SYS et que vous possédez un lecteur 720, il faut envoyer 2 disquettes !

APPEL AUX RIM !

Dans le cadre du développement de RIM pour piloter des scanners à main et des digitaliseurs vidéo, PARX lance un appel à tous les possesseurs de ce type de matériel, qu'il s'agisse de matériel neuf ou ancien. Contactez-les !



M&E 113

Retour du salon ATARI, avec quelques nouvelles...

Pour les développeurs et les utilisateurs de ce concept M&E, un salon est toujours l'occasion de découvrir les nouveaux modules disponibles, ceux qui sont en cours de développement etc. C'est aussi l'occasion pour certains de venir nous voir en déplorant que leur scanner, leur carte de digit vidéo ou leur imprimante peut se connecter sur leur ATARI, mais que le driver manque cruellement. Nous leur lançons donc un appel en fin de cet article, en espérant qu'ils seront nombreux à répondre.

Comme nouveautés en modules, ce salon a surtout été l'occasion de démontrer les capacités d'impression de la FARGO FOTOFUN ! et de capture d'image temps réel de la carte EXPOSE. Pour les développeurs, cela a été l'occasion de dialoguer et de poser quelques questions techniques, car l'isolation est toujours mauvaise conseillère et ce n'est pas en restant dans son coin que les choses avancent.

AVI

Voici un module qui est encore attendu. Il devrait faire l'objet (cette fois c'est sûr) d'un essai lors du prochain numéro de ST MAG.

FLH

Celui-ci est terminé par contre ! Il est l'oeuvre de Rémi VANEL (K-WOUL) et il est désormais fourni dans le PARX.SYS. Il permet de sauver des animations au format FLH, avec quelques réglages bien sympathiques.

Il est en effet possible de choisir la vitesse de l'animation, mais également la qualité de la compression, sur le même principe que pour le module Quick-Time : étant donné que le format FLH est un format True Color 16 bit, le réglage de qualité consiste à déterminer combien de bits seront pris en compte pour chaque composante, ceci afin de déterminer si des pixels sont identiques ou différents. Dans ce WIM, il est également possible de déterminer si l'animation sera sauvée au format FLH PC ou FLH FALCON, puisque l'ordre des bits des composantes de couleurs n'est pas le même sur ces deux machines. A noter que ceci semble impossible avec APEX qui ne génère que du FLH FALCON. Ce WIM est muni d'une aide en hypertexte, ce qui devient courant maintenant que les modules prennent de l'ampleur. N'occupant que 17Ko, ce module s'ajoute au FLC et au Quick-Time. Bientôt rejoint par le SEQ et l'AVI, cet ensemble commence à rendre les modules M&E incontournables pour la création d'animation.

ILS AVANCENT...

Le salon ATARI a été l'occasion de rencontrer Guillaume LOUEL : FOX en C, ça avance ! Egalement rencontré lors du salon, Franck BRUN l'auteur du logiciel de ray-tracing BALLS, que nous attendons avec impatience (captures d'écran le mois prochain ?)

BV4.2.1

LE logiciel de visualisation d'images pour ATARI n'en finit pas d'évoluer.

Notre cher Christophe BOYANIQUE continue en effet à travailler sur BV4 et nous a concocté une nouvelle version. Mais avant de vous la décrire, je dois réparer une grosse erreur de ma part : en effet

j'ai plusieurs fois affirmé qu'avec BV4 il était possible d'imprimer une image en aveugle, c'est-à-dire de vous mettre en monochrome, de charger une image 256 couleurs, de la voir donc à l'écran en monochrome mais de l'imprimer en 256 couleurs. Et bien pas de chance, ce n'est pas possible ! La seule possibilité consiste à choisir "pas de tramage" dans le menu option, ce qui ouvrira alors une fenêtre, mais sans affichage.

Mais bon, après discussion avec Christophe, il s'avère que cette possibilité sera certainement l'occasion d'une version BV4.3 !

En attendant voici quelques informations sur la dernière version actuellement disponible. Il s'agit de la version 4.2.1 avec les modifications suivantes :

– Interface largement simplifié.

– Gestion complète du nouveau module de tramage TRM.

– Nombreux bugs corrigés.

– Gestion du zoom dans la partie slideshow. C'est-à-dire que si vous êtes sur un écran en 640 * 400 et que votre slide show doit afficher des images de 1280 * 800, celles-ci seront zoomées en "–" "–"et si elles font 320 * 200 elles seront zoomées en "+".

Enfin, cette nouvelle mouture de BV4 propose une nouvelle fenêtre d'information sur les images.

L'enregistrement est toujours fixé à 100Frs, et l'adresse de l'auteur est en fin de cet article.

SCANNER A MAIN

Vous êtes très nombreux à utiliser des scanners à main. Mais si ces petites bêtes se ressemblent toutes, il s'avère que chacune possède son type de gestion propre. Or, si le nombre de RIM pilotant ce type de scanner est assez important (CAMERON, DATASCAN, POWER-SCAN, POWER-COMPUTING, ...) il n'en reste pas moins que de nombreux autres scanners ne sont pas gérés. Nous lançons donc un appel à tous les possesseurs de scanners à main, pour qu'ils prennent contact avec la société PARX : précisez-nous le type de scanner que vous utilisez, la machine sur laquelle vous vous en servez, le nom du logiciel que vous utilisez avec ce scanner. Précisez également les avantages que vous trouvez à ce scanner et à son logiciel, ainsi que les inconvénients. Le but de ce sondage et de d'arriver sous 6 mois à avoir des modules RIM pour TOUS les scanners à main actuellement disponibles ou ayant été disponibles sur ATARI. Cela ne peut se faire qu'avec votre aide : contactez–nous rapidement !

SCANNER A PLAT

La même demande est faite vis-à-vis des possesseurs de scanners à plat. Attention, pas les scanners à plat récents, mais les "vieux". Souvenez-vous ! Il y avait des scanners à plat CANON (entre autres), monochromes, vendus par Human Technologie. Et les utilisateurs de ces scanners voudraient sûrement leur donner un coup de jeune, et pour cela il suffit d'un petit module RIM...

DIGITALISEUR VIDEO

Encore un appel. Mais là, c'est plus précis. Actuellement nous développons un RIM pour la carte SCREEN-EYES et un autre pour la carte MAT-DIGIR. Mais nous recherchons des possesseurs de carte CHILI. Nous n'arrivons plus à joindre la société LEXICOR, nous ne pouvons donc plus nous tourner que vers les possesseurs de cette carte. Qu'ils nous contactent !

TRM ET CARTE GRAPHIQUE

Plus ça va, et plus vous êtes nombreux à utiliser des cartes graphiques sur vos machines. Cela va des possesseurs de carte MATRIX aux possesseurs de NOVA en passant pas ceux qui achètent désormais des HADES. Or toutes ces machines possèdent des cartes vidéo dont la structure n'est pas la même que la structure vidéo d'un écran ATARI de base. Le résultat c'est qu'un traitement de texte qui n'affiche qu'en noir et blanc, a toutes les chances de fonctionner, mais qu'un logiciel de dessin se mélange très vite les pinceaux. Pour éviter ce problème, les logiciel compatibles M&E utilise le TRM. Ce module de tramage permet de transformer les images de n'importe quelle résolution vers n'importe quelle autre résolution et permet également de les adapter aux différentes structures écran.

Le mois prochain, nous consacrerons donc un article complet au paramétrage du module TRM, ce qui vous permettra de faire fonctionner tous les logiciels l'utilisant, même sur des cartes graphiques peu répandues. Ne ratez pas ce numéro de ST MAG !

RECHERCHE DE DEVELOPPEURS

Au fur et à mesure des articles sur les modules M&E, vous constatez que ce domaine est bien vivant et que de mois en mois, le nombre de modules et de logiciels augmente. Parfois il y a des brusques sursauts et plusieurs modules arrivent d'un coup. Parfois il y a aussi des périodes plus creuses, ce qui est normal. Cependant, avec un peu de recul, nous constatons que certains domaines sont encore peu développés. Nous lançons donc un appel aux développeurs, avec quelques idées de logiciels, pouvant utiliser sans problèmes les RIM, WIM et IFX, mais n'existant pas encore sur notre machine, du moins avec utilisation du concept M&E.

Nous recherchons donc un développement de type logiciel de retouche. Pas forcément commercial, un shareware peut très bien convenir. Dans cette optique, nous allons faire un effort pour développer des modules d'effets (IFX), quasiment obligatoires pour un logiciel de retouche digne de ce nom.

Nous recherchons également des développeurs pour réaliser un logiciel de retouche d'animation. En effet, le concept M&E possède désormais plusieurs modules de sauvegarde d'animation et des RIM permettant de "démonter" des animations, sont également en préparation. Il faudrait donc un logiciel permettant de charger des animations avec ces RIM pour les "démonter" et les resauver ensuite avec les autres WIM. Cela permettrait par exemple de prendre un fichier FLI et de le convertir en Quick-Time. N'hésitez pas à nous contacter : le monde ATARI a besoin de vous !

Pierre Louis LAMBALLAIS

CONTACTS
Développeurs et Licences M&E

PARX
9 rue du Pin Doré, 53000 LAVAL
http://www.parx.fr

BV4
Christophe BOYANIQUE, 29 rue de la République, 37230 FONDETTES

PLAYER-FLH
Rémi VANEL, 15 rue de la Donzière, 74600 SEYNOD



carte EXPOSÉ, le retour

Le tour du monde des RIM et des WIM continue ! Il y a quelques mois vous aviez pu lire un article dans cette superbe revue que vous tenez dans vos mains (ST MAG bien sûr !) article consacré à la carte de digitalisation vidéo EXPOSE. Cette carte, spécialement développée pour le FALCON, par les développeurs d'APEX MEDIA (BLACK SCORPION) est distribuée en FRANCE par la société COMPO-SCAN.

PILOTAGE DE BASE

A l'origine, cette carte est fournie avec un accessoire et un logiciel pour faire de la capture d'image. Mais ces outils sont non-GEM et compte tenu du nombre croissant d'utilisateurs de logiciels se servant des RIM et des WIM, il semblait logique de réaliser le module correspondant à la carte EXPOSE, d'autant plus que les développeurs de PARX sont en contact avec les développeurs de BLACK-SCORPION, ce qui facilite les choses.

CAPACITE DE DIGITALISATION

La carte se loge sur le port interne du FALCON, sans aucune difficulté, et un boîtier externe permet de régler le contraste, la luminosité etc. Résultat, il n'y aucun réglage accessible par logiciel, ce qui simplifie le travail du programmeur ! Au niveau capacité, la carte digitalise en deux trames, une pour les lignes paires, une pour les lignes impaires. Chaque trame fait 512 pixels de large et 256 lignes de haut. Il va sans dire que si l'on ne prend qu'une trame, on obtient une image de 512 * 256, qui offre un aspect "écrasé", franchement pas très heureux. L'idéal est donc de digitaliser en 256 * 256 c'est-à-dire une seule trame mais en ne prenant qu'un pixel sur deux en largeur, ou bien en 512 * 512 c'est-à-dire en entrelaçant une trame paire et une trame impaire.

VITESSE

L'un des gros points noirs des cartes de digitalisation, c'est la vitesse. Dans le cas de la carte VIDI-ST12 par exemple, c'est au logiciel de transférer l'image vers la mémoire de l'ordinateur. Le résultat c'est qu'entre le moment où le logiciel commence à transférer l'image et le moment où il a fini de la transférer, il est tout à fait possible que la source vidéo ait eu le temps d'envoyer plusieurs images et vous obtenez alors un résultat flou. Ce n'est pas le cas avec la carte EXPOSE puisque celle-ci dispose de buffers internes. Au niveau programmation, cela signifie que l'on demande à la carte de digitaliser une trame, la carte nous prévient lorsque c'est fait, et à partir de ce moment-là, le logiciel a tout le temps pour transférer cette image à l'écran. Il n'y a donc jamais de flou avec une carte EXPOSE, même si la source est un film défilant rapidement ou un caméscope en train de filmer des personnages en mouvement.

LE RIM

Le RIM est particulièrement petit (7Ko !). Il suffit (comme d'habitude !) de le recopier dans le dossier RIM avec ses petits camarades et d'y accéder par l'option "Acquisition" du logiciel. Il présente tout d'abord une boîte d'alerte vous permettant d'indiquer les dimensions de l'image qui sera capturée, en vous offrant trois choix :

256 * 256 c'est-à-dire une seule trame, en ne prenant qu'un pixel sur deux en largeur. Cela permet d'avoir une image de taille correcte pour un écran de 320 * 240, tout en ayant de bonnes proportions largeur/ hauteur.

512 * 256 c'est la capture complète d'une seule trame. Nous obtenons ainsi tous les pixels en largeur. L'image présente alors un aspect aplati.

512 * 512 C'est la capture complète, c'est-à-dire une trame paire en 512 * 256 et une trame impaire de mêmes dimensions. Les deux images sont entrelacées pour donner une image complète de 512 * 512.

Une fois votre choix effectué, un formulaire s'ouvre, avec une prévisualisation en temps réel de la source vidéo, disponible uniquement si vous êtes en True Color FALCON. Dans les autres résolutions, la prévisualisation n'est pas possible mais la capture l'est quand même. Cette pré-visualisation se fait en 128 * 128 lorsque vous êtes sur un écran de 320 * 200 ou 320 * 240 et en 256 * 256 si vous êtes sur un écran plus grand.

Ce formulaire ne permet que trois choses : capturer l'image, sortir sans capturer ou bien accéder à un formulaire de copyright. Aucun réglage, puisque ceux-ci sont disponibles manuellement sur le boîtier externe de la carte EXPOSE.

OU ET COMBIEN?

Ce module RIM est petit par la taille et par le prix (pourtant il a tout d'un grand...), puisqu'il ne coûte que 90F. Il est disponible chez PARX, comme la plupart des autres modules. La carte, elle, est disponible chez COMPO-SCAN.

Pierre Louis LAMBALLAIS

ADRESSES

WIM édité par :
PARX
9 rue du Pin Doré
53000 LAVAL
http://www.parx.fr

EXPOSE édité par :
COMPO-SCAN
9 avenue Verdier
92120 MONTROUGE

DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD

GROUMPF

Voici une nouvelle version de l'article et de la légende de l'article démos du N° 113, en effet j'avais écrit Gaoumph tracker au lieu de Groumf (d'ailleurs il est écrit Graoumpf dans le 112...)

C'est tout, à plus tard...



un mois cosmique

Ce mois-ci un planning assez chargé : un petit compte rendu de la Saturne IV pour commencer, puis le test de la O-TENTYK, une démo d'Adrénaline, que l'on va tout naturellement compléter avec l'interview d'un des membres du groupe : Mangue.

Et pour rester dans le même style, nous aurons l'interview d'ExA, dont les membres étaient pour la plupart à la Saturn.

SATURNE PARTY IV

Cette quatrième édition s'est déroulée au centre culturel de Chelles, les 1, 2 et 3 novembre 1996.

Cette C.P. est traditionnellement orientée Amiga, mais cette année on peut dire que l'Amiga et le PC étaient présents en nombre égal.

On déplore tout de même l'absence de concours Falcon, probablement la cause du peu d'Ataristes présents.

En tout une dizaine de Falcons seulement.

Etaient tout de même présents ExA (Elendil, Zigo et New Face), Dumbo (Graoumf Tracker) Philix d'Atrocity ainsi que Sergent Slayer, Emmanuel Barranger (l'auteur d'EB-MODEL qui se réjouissait de la version 3 de POV)...

L'ambiance était tout de même très bonne entre Ataristes, et les échanges de sharewares sont allés bon train... On a pu voir un petit jeu de Kart créé par Elendil / Exa et qui ressemble un peu à Mario Kart, ainsi que d'autres petites choses très intéressantes.

On regrettera tout de même qu'aucune production n'ait été présentée sur Falcon, bien qu'un concours Wild soit ouvert à toutes les machines.



Ne vous inquiétez pas, ce n'est que du PC !

La prochaine Saturne devrait avoir lieu vers le mois d'avril ou mai, et les concours seront toutes machines confondues, système qui en général est plutôt favorable au Falcon.

Je ne peux que vous donner un conseil : allez-y ! L'organisation est très bonne, le cadre agréable, et tout est prévu (couchage, sandwichs et pizzas à prix très raisonnables...). En espérant y voir plus de monde la prochaine fois, car c'est une des plus grosses C.P. organisées en région parisienne, et il est dommage que le Falcon n'y soit pas mieux représenté.

Le rendez-vous est donné...

O – TENTYK

La O – TENTYK est la toute dernière démo d'Adrénaline.

Celle-ci est encore buggée et un peu incomplète à cause d'un crash de disque dur inattendu, mais une bonne partie est tout de même opérationnelle, même si la synchro n'est plus très bonne.

L'intro démarre sur un peu de 3D suivie par l'écran O-TENTYK, raytracé, comme vous pouvez le voir sur les snaps.

Un visage féminin apparaît ensuite, accompagné par un objet 3D fil de fer qui zoom en synchro avec la musique.

Suivent deux effets colorés, l'un assez psychédélique, et l'autre plutôt irisé... Voyez plutôt sur les images ; les membres d'Adrénaline ont à juste titre nommé ces effets "A "Nozer Chtarb Effect".

Après un effet de bulles transparentes (sortes de bouncing balls qui déforment une image) viennent une formule 1, une voi-

ture de sport puis un vaisseau, tous trois en 3D faces pleines.

Un joli rubber cube en Gouraud apparaît alors dans différentes couleurs, avant qu'un petit effet ne mène sur un écran blanc annonçant la fin de la démo.

La démo est très prometteuse mais l'on regrette tout de même qu'elle n'ai pu être terminée.

Les effets qui la composent sont tout de même très sympas.

Cependant Adrénaline semble décidé à sortir une nouvelle démo prochainement, alors nous attendons avec impatience !

Voici déjà l'interview de Mangue / Adrenaline :

INTERVIEW : Mangue / Adrenaline

*** De quel groupe fais-tu partie et depuis combien de temps ?**

ADRENALINE depuis sa création vu que je suis un membre fondateur.

Le groupe a été créé en mars 1991.

*** Comment en es-tu arrivé à l'Atari ?**

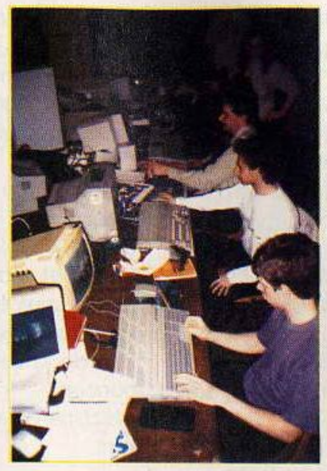
Bah j'allais chez un ami regarder des démos. Et puis un jour j'ai assez eu d'argent pour m'acheter un 1040 STE. Je voulais cette machine pour une chose : coder des démos. C'est grâce aux CUDDLY démos si je suis sur ATARI aujourd'hui.

*** Quelles sont les activités d'Adrénaline, les productions passées, récentes et à venir ?**

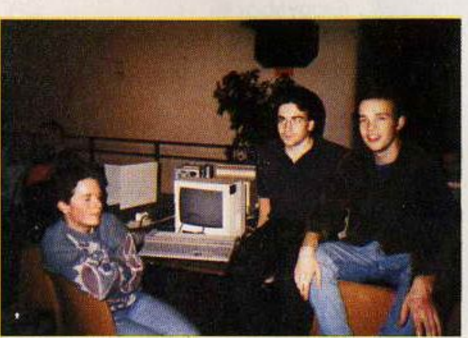
Nous réalisons essentiellement des démos. Il y a eu aussi l'ADR RIPPER et le jeu BOMBZAI (dont le développement est abandonné). Disons qu'en 92 et 93 nous avons sorti pas mal de choses sur STE. Depuis, les études occupent plus de temps alors nous sommes moins actifs. La dernière démo en date est la O TENTYK sur Falcon. Je prévois une autre démo d'ici peu sur carte accélératrice (KARAMELLE démo). Il y a des projets de jeux aussi. Enfin ce ne sont pas les idées qui manquent !!!

*** Que penses-tu de la scène Démo Falcon actuellement, comment la vois-tu évoluer ?**

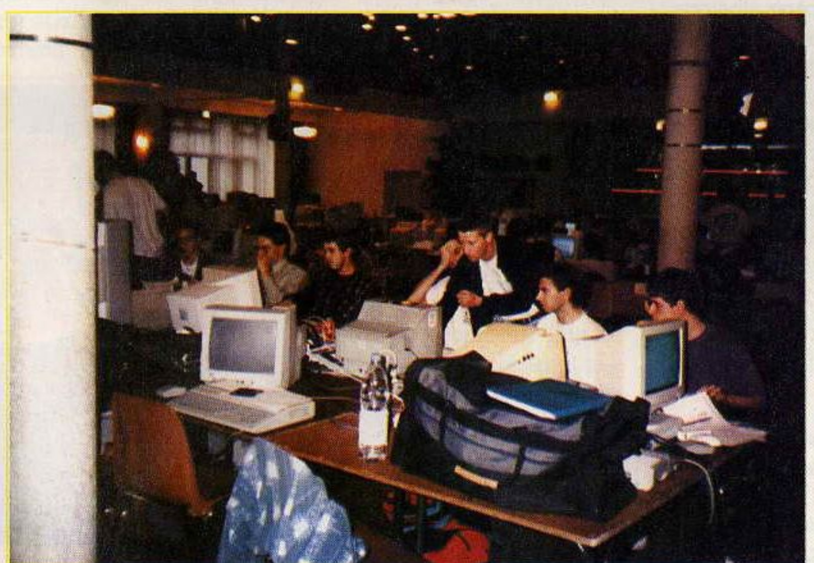
Je pense qu'avec le départ sur PC de MAXX-OUT, NEW FACE et MAJOR X, la scène Falcon a perdu une grande partie de son intérêt. Mais depuis de nouveaux groupes arrivent et réalisent de chouettes démos (TOONS, SCARFACE, TRIO, ...). C'est sympa. Je pense que la scène sera toujours vivante. Il reste de bonnes choses et un grand nombre de passionnés. C'est important.



Au premier plan Phillx / Atrocity (Diamonds), Dumbo (Graoumf Tracker) et Emmanuel Barranger (EB-Model).



Zigo, Elendil et New Face d'ExA



Le coin des Falconistes (Saturne IV)

*** Que penses-tu des nouvelles machines à base de TOS comme les clones et du projet de Centek (phénix) ?**

J'aime les cartes accélératrices CENTEK car améliorer ma machine me plaît assez. En revanche, pour acquérir une nouvelle machine, je préfère éviter les erreurs de mes ATARI. Donc je ne suis pas favorable aux clones. En revanche, le PHENIX est une nouvelle machine. Je suis très très enthousiaste et j'aimerais devenir développeur. J'ai un projet, j'espère qu'il se concrétisera.

*** Quelles sont les manifestations du monde Atari (salons, CP etc...) auxquelles tu penses te rendre cette année ?**

Sans doute la SYMPOSIUM 97 à Hambourg en Allemagne fin mars. Puis tous les salons Atari en France et enfin la GIGAFUN'97 si elle a lieu (ce que je souhaite vivement).

*** Le mot de la fin ?**

Je te remercie de m'avoir donné l'occasion de m'exprimer ici.

Alors voilà quelques conseils pour se faire une place sur la scène française :

– choisir un pseudo à la hauteur de vos ambitions (Flan, White Ninja, Mangue, Mick Mouse, Scrap, Nullos,...)

– favoriser le fun (les lemmings qui dansent, c'est un bon plan)

– éviter de renverser du coca sur son clavier (coucou Mick Mouse ,–))

Vous êtes maintenant prêts à affronter les prochaines CP.

Je salue tous mes amis, et bonne lecture à tous.

INTERVIEW II : LE RETOUR

Puisque vous avez été sages, voici une deuxième Interview : celle de Zigo, Elendil et New Face d'Exa

*** Quelles sont vos activités, vos dernières productions ?**

Comment en êtes vous venus à l'Atari ?

Elendil : c'était en 1987, pour remplacer mon Oric UN, je passe mon temps à programmer (rien d'autre), notre dernière prod. est l'Entracte : première à la Gigafun 96. (et en 96 Ko). Je travaille actuellement sur un jeu style "Mario Kart", mais il n'a pas encore de nom...

Newface : en 83, j'ai eu un MSX CX5M (le premier micro-ordinateur MIDI !), et en 1988, j'ai eu un STF, puis un Falcon en 1993 (c'était les débuts du Falcon !) je pense détenir le record du nombre de DSP grillés ! 4 réparations en tout !

Je suis le spécialiste 3D du groupe. J'ai également un PC (pour faire de la 3D aussi...)

*** Quels sont vos projets, présenterez vous des démos prochainement ?**

Elendil : on pense sortir un zik-disc, dans heuh 3 ou 4 ans !

Le zik-disc c'est pour écluser les musiques de Zigo...

Et puis aussi un slide show pour tous les graphismes de Flan depuis ses débuts.

Le rubber Cube de la O-TENTYK

Zigo : je compte sortir prochainement un Cd audio (s'il y a des éditeurs...)

*** Que pensez-vous de la scène Atari passée, présente et à venir, que pensez-vous des clones style Hades ou des nouvelles machines comme le Phenix ?**

Zigo : EKO nous manque : mais heureusement il y a des réunions (comprend qui peut...). Pour les nouvelles machines, il faudrait d'abord que je les vois tourner.

Elendil : dans le passé, la scène était très animée, maintenant moins... comme je suis plutôt au courant des projets de Centek, je trouve qu'il y a des idées géniales (la puce de synthèse vocale par exemple).

*** De plus en plus d'Ataristes passent sur PC, qu'en pensez-vous, et quelles sont les alternatives ?**

Zigo : en tant que musicien, je n'ai pas besoin pour l'instant de passer sur PC, j'ai tout ce qu'il me faut sur le Falcon (Cubase + Graoumf Tracker).

Elendil : le PC est une machine anti-conviviale : rien ne vaut un bon Devpac, mais le passage sur PC est à terme inéluctable (sauf miracle) mov (sans e) c'est ridicule !

Newface : Il n'y a que trois lettres, c'est moins long à taper, et ça optimise le source !

Tous : on est des fans de la BeBox, le concept d'une machine qui démarre de zéro est intéressant.

L'écran raytracé de l'intro de la O-TENTYK GRABOOO1 :

*** Le mot de la fin ?**

Zigo : Vive la TB-303 et la TR-606 ! A mort la Groovebox !!!
Elendil : le Falcon est le fils spirituel du NeXT !
Newface : ...

INFOS DIVERSES

Tout d'abord je voudrais corriger quelques petites erreurs... Dans l'article sur la Gigafun du numéro 110 j'ai oublié de mentionner l'intro de SECTOR ONE arrivée quatrième, et je m'excuse auprès de leurs auteurs...

Mes excuses aussi à DJAMM qui a fait la musique de l'entracte, l'intro d'ExA arrivée première (alors que j'attribuais cette musique à MAF qui a fait celles de la Yepiha et de la Gloop).

Pour les coders seulement : une private party aura lieu les 7, 8 et 9 février prochains en région parisienne, son nom est la Lucky and Tigrou Party (organisation : Ribbon et 4 Arts).

Ce sera une party multimachines (et le Falcon est le bienvenu).

Pour plus d'infos, et pour être invité : contactez la Bal LTP sur 3615 RTEL1 ou par e-mail : Clesage%Siam@cal.fr.



Un des "Chtarb Effects"

A noter que les prochaines C.P. intéressantes qui auront bientôt lieu sont la Volcanic à Clermont–Ferrand aux alentours du mois de Février, et la Saturne Party V à Chelles vers avril mai.

Plus d'infos dès que j'ai les dates précises.

Une petite adresse au passage, pour ceux qui cherchent des démos CPC :

CPC Diffusion
39, rue Ecluse Chette
50200 Coutances

Voilà, une sorte de Service Démos pour CPC quoi...

D'ailleurs, en parlant du Service Démos, si vous êtes coder et que vous vouliez voir une de vos démos testée dans le magazine et proposée par le Service Démos, ou si vous possédez des démos rares ou introuvables (genre la Illusion de Dune ou la Flipo 2) n'hésitez pas à me contacter.

THE END

On s'arrête là pour aujourd'hui, le mois prochain le test de la Joint Venture, qui est arrivée première à la Gigafun 96 et qui vient juste d'être finalisée. Je peux d'ores et déjà vous dire qu'elle est très réussie (et disponible au Service Démos).

De beaux Snaps en perspective pour le prochain numéro !

D'ici là je vous souhaite à tous une très bonne année.

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 13, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné..
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1



~~290,00 F~~

190,00 F

2

POWER PACK + POUCH POUR LYNX

~~250,00 F~~

150,00 F

3



~~429,00 F~~

250,00 F

4



~~1140,00 F~~

890,00 F

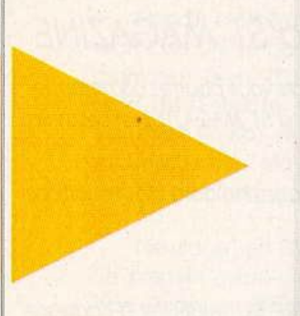
promotions valables du 20/01/97 au 20/02/97 dans la limite des stocks disponibles

1 : *disponible chez* **LOGITRON** *30, av. Division Leclerc 92310 SEVRES tél (01) 46 23 13 51 (port en sus)*

2, 3, 4 : *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 11 74310 LES HOUCHES tél (04) 50 54 59 41 (port 35F)*



S.A.R.L. au capital de 50 0000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 49 77, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94



PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

OMIKRON BASIC 5

L'OMIKRON BASIC est de retour. Certes, il n'a pas autant la cote que le GFA BASIC, mais il ne faut pas oublier que, étant livré en standard avec le ST, bon nombre de programmes ont été réalisés avec, comme QUADERNO 1.5 ou HYPNOSIS par exemple.

La venue d'une nouvelle version ne peut que réjouir les nombreux programmeurs l'utilisant et les nombreux utilisateurs des logiciels produits par les premiers.

En principe, ce programme devrait être distribué par ???

TDM bien sûr !

GdM

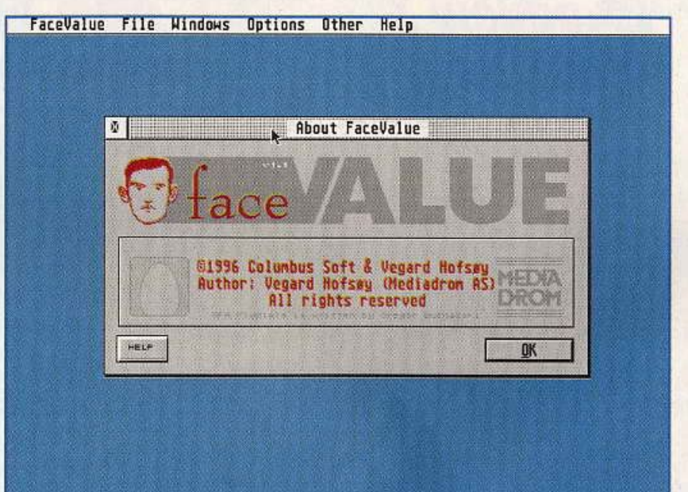


FACE VALUE

FACE VALUE
Aide à la conception d'applications pour GFA Basic 3.x

Depuis quelques mois vous avez pu voir de nombreuses applications arborant le symbole FACE VALUE dans leur panneau d'information. A l'heure où le GFA BASIC 4 initialement prévu sur Falcon s'annonce comme un échec commercial sur compatibles PC, il est intéressant de constater que des développeurs se concentrent sur le marché du TOS pour lui offrir de nouveaux outils de développement. FACE VALUE n'est pas un nouveau langage de programmation, mais un complément au GFA BASIC 3.x qui permet de concevoir des applications GEM multitâches sans perdre des jours et des nuits à tracer les bugs du basic le plus connu sur Atari.

Avant d'aborder les nombreuses fonctions de Face Value, je souhaiterais évoquer quelques instants le GFA BASIC v3.x et plus généralement la réputation qui est faite au BASIC dans le monde des programmeurs. La plupart des programmeurs actuels ont commencé à "jouer" avec un clavier d'ordinateur vers la fin des années 70 ou au début des années 80 (il y a donc près de vingt ans !). Les micro ordinateurs d'alors proposaient en standard un langage intégré à la ROM : le BASIC (ZX81, Commodore 64, Amstrad, toutes ces merveilles technologiques proposaient leurs propres langages permettant d'afficher plusieurs couleurs dans des résolutions aussi folles que le 160x200 !). Les compilateurs n'existant pas à cette époque, tous les softs créés en BASIC tournaient donc sous interpréteur avec le peu de mémoire restant (souvent moins de 30 Ko sur un Commodore 64 pourtant muni de 64 Ko de RAM à l'origine). La seule solution sérieuse pour un programmeur était donc de recourir au langage machine seul capable de lui offrir la puissance indispensable à la création de jeux commerciaux. Ceci se fit bien entendu au détriment du confort de travail et amena bien des programmeurs à penser qu'un langage facile d'accès ne pouvait s'adresser qu'à un public d'amateurs.



En 1997, de nombreuses personnes continuent à penser ainsi et il n'y a qu'à voir les soi-disant nouveaux systèmes d'exploitation proposés par certaines sociétés américaines pour se rendre compte que les idées conservatrices sont une réalité dans le milieu informatique. Pourtant en vingt ans les langages ont considérablement évolué et chacun peut trouver celui qui lui siéra le mieux. Le GFA BASIC offre au débutant une facilité de programmation avec laquelle aucun assembleur ni aucun C ne peut rivaliser, la possibilité de prévisualiser son travail sans passer par les phases de compilation obligatoires sur d'autres langages est un plus indéniable et la puissance du compilateur (à partir de la version 3) permet d'éviter le dur apprentissage de l'assembleur tant que l'on ne recherche pas l'optimisation ultime. Il n'y a qu'à voir le nombre de logiciels commerciaux, parmi lesquels de très grands traitements de textes, divers utilitaires et même des jeux récents, pour se convaincre que le développement sous le GFA BASIC n'est pas réservé aux seuls débutants.

Si l'on met de côté le manque de puissance évident lors de certaines opérations de compactage par exemple (auxquelles on peut facilement pallier grâce à quelques lignes en langage machine aisément intégrables), le GFA BASIC n'avait jusqu'à présent qu'un seul véritable défaut : il ne permettait pas de concevoir facilement des applications GEM fonctionnant sous systèmes multitâches. C'est justement là qu'intervient FACE VALUE puisque c'est très précisément ce que vous propose ce petit logiciel. Il fait partie de cette catégorie de softs dont on peut très bien se passer, mais qui deviennent

indispensables une fois qu'on y a goûté.

Le packaging

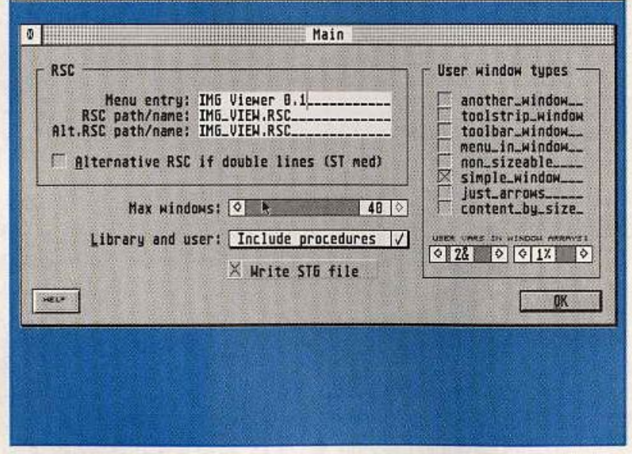
Dans une pochette blanche sans fioriture, vous trouverez deux disquettes double densité ainsi que deux manuels (l'un en anglais, l'autre en allemand, mais une version française devrait remplacer ce dernier assez rapidement). La première disquette contient les archives auto-décompactables de FACE VALUE et de ORCS 1.09 ainsi qu'un petit fichier texte vous expliquant comment installer l'ensemble sur votre disque dur indispensable. La deuxième disquette contient un certain nombre d'utilitaires et de patches vous permettant de mieux tirer profit de votre machine.

Ce qu'il vous faut

Quatre programmes sont nécessaires pour bien utiliser FACE VALUE. Tout d'abord le GFA BASIC v3.x qui n'est pas fourni dans le package, cela dit, tout développeur ATARI se doit de posséder une copie de ce langage dans sa logithèque. Ensuite un bon éditeur de ressources, les auteurs conseillent fort judicieusement INTERFACE, mais si vous ne le possédez pas ou que vos finances ne vous permettent pas d'investir dans d'autres outils de développement, ORCS, un très bon shareware est offert sur la disquette de programmes. FACE VALUE utilisant le système d'aide de ST GUIDE, celui-ci est également présent sur la disquette. Enfin, vous trouverez bien sûr le programme lui-même accompagné de sa documentation en hypertexte et de quelques exemples indispensables.

Comment ça marche ?

FACE VALUE est un outil de programmation GEM, inutile donc d'espérer vous en servir si les termes éditeur de ressources et BASIC ne signifient rien pour vous. C'est d'ailleurs le principal défaut de la documentation, aucun "tutorial" n'est proposé aux débutants et les deux exemples commentés peuvent paraître un peu ardus au néophyte. La première étape consistera à créer votre fichier de ressources (extension .RSC) grâce au logiciel adéquat. Si vous ignorez comment procéder, reportez-vous à vos manuels ou à de précédents numéros de ST MAGAZINE. Une fois le fichier de ressources sauvegardé sur votre disque dur, chargez-le sous FACE VALUE, vous pourrez alors régler de nombreux paramètres tels que la possibilité de déclarer votre programme comme accessoire, la taille et le nombre maximum de fenêtres, les conditions de démarrage du programme en fonction de votre configuration, etc... Les paramètres sont nombreux et très bien décrits dans la documentation. Une fois cette étape accomplie, vous pouvez sauver votre document ou simplement la configuration qui pourra resservir pour d'autres applications. C'est alors que commence la phase de programmation à proprement parler. En effet, à aucun moment vous n'avez déclaré ce que faisait votre programme, et FACE VALUE, bien qu'étant un logiciel fort bien conçu, ne peut programmer à votre place !



Alors me demanderez vous, comment tout cela fonctionne-t-il ? La façon la plus simple de décrire ce que fait FACE VALUE, serait de le rapprocher du langage C. Vous savez peut-être qu'en C, l'essentiel de la programmation se fait avec des librairies (ou bibliothèques). Il s'agit d'ensembles de fonctions ou commandes souvent écrites en assembleur et qui viennent enrichir le langage de base. C'est de cette philosophie que s'inspire FACE VALUE : lors de votre sauvegarde, toutes les fonctions nécessaires au bon fonctionnement de votre programme sont regroupées dans deux fichiers, l'un en GFA 3.x sous forme de fichier .LST (que vous chargerez avec un MERGE), l'autre sous forme d'INLINE (routines en assembleur à charger avec la fonction INLINE du GFA). Sachez tout de même que FACE VALUE gère lui-même les appels à ces fonctions et qu'il ne vous restera généralement qu'à compléter le code GFA afin de rendre votre programme opérationnel.

GEM multitâche ?

La grande force de FACE VALUE est d'offrir une bibliothèque de procédures programmées avec soin. Un des auteurs utilise d'ailleurs le programme sur son MACINTOSH équipé de MagiC MAC ce qui démontre la stabilité du code ainsi obtenu. A condition de respecter certaines règles de programmation (comme la gestion de la mémoire), vous devriez donc pouvoir exploiter pleinement toutes les possibilités qu'offre le TOS.

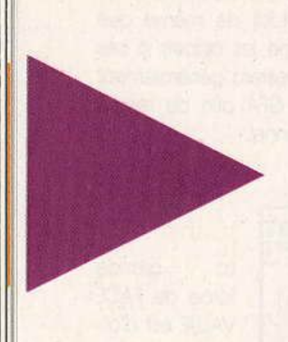
Conclusion

Si vous programmez déjà en GFA BASIC et que vous souhaitez réaliser de véritables applications GEM, FACE VALUE est LE logiciel à acquérir d'urgence. Si vous ne connaissez pas grand chose à la programmation mais que vous souhaitez vous initier au GEM, FACE VALUE vous permettra d'aborder le sujet quels que soient votre ordinateur (compatible TOS) et votre configuration.

Théo BUZ

FACE VALUE
version anglaise
prix : 349 F
édité par La Terre du Milieu
216, rue de l'Essert 74310
LES HOUCHES

- apporte un réel plus au GFA BASIC, programmation simplifiée d'applications multitâches, concept novateur
- pas de tutorial pour les novices



SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO



sharewares pas chers

Quasiment pas de jeux, ce mois-ci. C'est bien la première fois et ça méritait d'être noté. Nous trouverons par contre des utilitaires de toutes sortes. En tout cas, le sentiment de recrudescence d'activité autour des programmes sharewares et freewares se confirme : alors qu'il y a quelques mois encore il était ardu de monter une collection mensuelle qui tienne un minimum, depuis octobre dernier nous avons un choix appréciable, même si ce n'est pas la corne d'abondance. Et, ce mois-ci particulièrement, la tendance majoritaire est au freeware...

Je pourrai donc en profiter pour concentrer mes propos sur ce qui vous intéresse plus directement, chers lecteurs, à savoir les sharewares.

Mais il me faut quand même brièvement vous dire que, même si je comprends les doléances de certains lecteurs qui pensent que ce ne sont pas de grandes considérations sur l'Hadès ou sur le Mac qu'il souhaitent trouver ici, mais plus d'informations sur les sharewares Atari, la réalité nous entraîne parfois dans des directions bien différentes.

En me relisant, je vous concède que j'ai poussé un peu, parfois. Mais il faut mettre cela sur le compte du facteur humain, un peu dérouté par une activité shareware qui était un peu trop stagnante à mon goût... Et il ne faut pas oublier qu'on ne peut jamais faire abstraction du facteur humain. Et si, chez moi, il s'est traduit par le désir de voir apparaître dans les applications Atari des fonctions et des commodités que l'on trouve habituellement dans des applications Mac, ou si j'ai pu penser que l'avenir d'Atari reposerait plus sur l'utilisation d'un Falcon ou d'un Hadès avec un modem 28800 que sur celle d'un 520 STF sans disque dur ni deuxième lecteur de disquettes, avec un moniteur couleur et un modem 2400, c'est tout simplement parce que ce sont des choses dont je suis convaincu. Et, que j'en parle ou que je n'en parle pas, ces choses restent, ainsi que mes convictions.

Si je teste Papyrus ou Script, par exemple, il est évident que, même si je ne me livre pas à un comparatif sauvage avec d'autres programmes du même genre, je vais tenir compte de ce que trouve ailleurs. Et, de la même façon, si je m'en tenais à présenter une application shareware ou l'activité générale en restant constamment au premier degré, cela ne garantirait pas plus, à mon avis, la rigueur objective des informations présentées.

Dire, par exemple, de CD Recorder qu'il est fortement inspiré de CD Toast Pro d'Astarte lui retire-t-il de l'intérêt ? Je suis convaincu que non, car Toast Pro est reconnu comme étant le meilleur programme de gravage de CD, gérant tous les formats (oui, tous). Toast Pro n'existe que sur Mac et Gear, autre référence dans le domaine mais tournant sous divers environnements, ne lui arrive pas à la cheville. Eh bien, je pense qu'il est bon de savoir que CD Recorder s'approche de Toast Pro, dans l'esprit, le confort d'utilisation et la gestion de multiples formats (hybrides y compris). Utiliser une référence extérieure peut aider à situer un produit de façon très efficace, que ce soit ou non à son avantage.

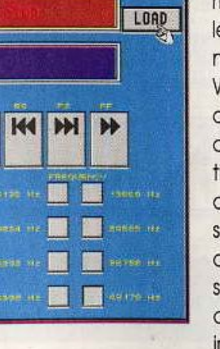
Et si j'utilisais plutôt ces colonnes pour présenter quelques nouveautés moyennes de façon dithyrambique, cela entraînerait tout de même du mécontentement chez les utilisateurs. Devrais-je alors encenser, pour ne rien laisser de côté, un programme comme Midi File Printer, parce qu'il est joli et original ? Alors qu'en fait, malgré lectures et relectures de la doc, je ne parviens à imprimer sur ma Stylus que quelques pages remplies d'un bloc continu de signes ésotériques qui seraient sans doute riches d'intérêt pour un extraterrestre mais qui n'apportent pas grand chose à un musicien ?

Je pourrais aussi laisser de la place à une présentation d'un produit qui, à ce que j'ai pu

lire parfois, n'est pas toujours plus exempt de parti pris que mes propres propos. Mais je préfère parfois essayer de poser les questions qui me semblent être très influentes sur l'activité Atari et plus particulièrement sur l'utilisation des sharewares, même si ces derniers ne croissent pas en taille de façon considérable avec le temps. Il est malgré tout certain que de plus en plus s'adressent à des configurations un peu plus complètes et que 512 Ko de RAM et un lecteur de disquettes ne suffisent plus dans beaucoup de cas. Et, si je ne le dis pas ici, il me faudra passer ma vie au téléphone ou gérer un courrier parallèle des lecteurs pour aborder ces questions individuellement et je n'ai absolument pas la disponibilité pour le faire (ni l'envie de radoter).

Mais le message est reçu, rassurez-vous et, si je m'y prends mieux dans l'avenir, j'espère vous convaincre que le point de vue (je dis "point de vue" et non "vérité") de quelqu'un qui utilise un Mac mais n'a pas tourné le dos, comme beaucoup ont pu le faire, au monde Atari, peut apporter des éléments que d'autres points de vue, tout aussi pertinents par ailleurs, ne peuvent pas toujours mettre en valeur. D'autant quand, partout où les auteurs et les utilisateurs sont conscients de ce qui se passe aussi ailleurs, cela donne des applications comme Papyrus, MagiC, Prométhée, Photoline, CD Recorder, etc. Et on ne peut pas dire que ce soient les plus mauvaises... Alors OK pour recentrer mes propos, mais si par contre certains souhaitent que je limite mon champ de vision à ce qui est effectivement disponible sur Atari, qu'ils sachent que je ne les suivrai pas sur ce terrain.

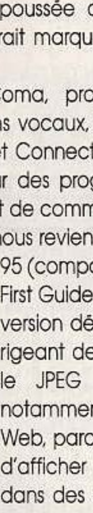
Revenons à nos moutons et profitons-en pour rendre justice ici au serveur THE BBS, non pas parce qu'Hervé Piedvache est devenu collaborateur du magazine, mais tout simplement parce qu'il améliore encore et encore un rythme que je trouvais déjà excellent depuis quelques mois. Un élément récent confirme cette impression : j'y ai trouvé, il y a plus d'une semaine (nous sommes le 22/12) la version de démo de Papyrus 5 alors qu'encore aujourd'hui elle ne se trouve pas sur d'autres serveurs et ftp. Ce qui signifie que la liaison directe mise en place pour ce serveur fonctionne bien, notamment avec l'Allemagne où nous trouvons généralement, vous le savez, beaucoup des programmes qui nous servent quotidiennement. Vous qui cherchez à récupérer des sharewares par modem, n'hésitez pas à consulter THE BBS, il est très à jour.



Je dois aussi signaler à regret à ceux qui utilisent une connexion internet que certains ftp ont ralenti, voire stoppé, le suivi des archives Atari. Il s'agit de ftp.uni-regensburg.de, ftp.tu-clausthal.de et ftp.uni-giessen.de. Par contre, nous trouvons une amélioration dans les mises à jour sur ftp.funet.fi et, bien sûr, l'activité de ftp.cnam.fr a maintenant trouvé un rythme de croisière efficace.

Les mises à jour

Parmi toutes les nouvelles versions au rendez-vous, le thème de la communication est assez riche : une nouvelle version de STiK, la 1.12, la version 2.4 de UUende, une nouvelle version de Swiftel Photo (3.24) dont l'auteur, Xavier Roche m'a d'ailleurs envoyé un e-mail dans lequel il reconnaissait qu'il y avait bien eu une avalanche d'updates à une cadence redoutable, mais que le produit avançait et se débuggait très vite. Mais je le savais bien que toutes ces mises à jour arrivant si vite c'était pour la bonne cause... ZZCom Pro a marqué son époque, et je suis certain que Swiftel Photo, programme bien conçu et offrant une gestion très poussée des résolutions du Minitel photo, devrait marquer la période présente.



L'excellent Coma, programme de fax gérant les modems vocaux, nous revient avec une version 3.70 et Connect, que je considère comme le meilleur des programmes sur Atari d'accès aux BBS et de communication modem entre particuliers, nous revient avec une version 95 (compatible MagiC PC). First Guide nous propose une version décembre 1996, corrigeant des problèmes avec le JPEG progressif (utilisé notamment sur les pages Web, parce que permettant d'afficher l'image entière, dans des qualités de résolution intermédiaires, jusqu'à ce que toutes les données soient downloadées), tandis que ST-Guide, avec une version 15, apparaît plus audacieux dans l'intégration des images et semble avoir encore gagné en rapidité.

Du côté des utilitaires, nous trouverons une version 1.05 de COPS, une version 3.81 allemande (notée 3.8 mais c'est bien une 3.81) d'Egale, une version 3.06 de Gemar, une version 1.5 du patch qui permet à MagiC de ne pas chercher inutilement le disque interne IDE sur les Falcon qui n'en n'ont pas, un patch pour régler un conflit entre Metados et l'AfterBurner et une version 1.4 de WindGem, utilitaire de gestion de fenêtres du genre WinX sous GEM.

N'oublions pas, pour les programmeurs sur Falcon, la nouvelle release 4.1pl01 du Visual Assembleur et de ses sources, il vaut franchement le détour.

Du côté musique et sons, une petite archive permettra de découvrir l'avant–projet d'AudioCreate 3, pendant que DBE Tracker et Graoumpf Tracker, les deux soundtrackers qui proposent bien plus que du soundtrack et qui poussent de plus en plus loin les possibilités sonores du Falcon (nombre de voies, qualité des échantillons...) proposent respectivement une version 1.06 et une version 0.8770. Nous avons aussi une nouvelle version 2.2 de Ned Player, le lecteur d'échantillons présenté le mois dernier.

M Player, avec sa version 2.23, peut maintenant fonctionner aussi en accessoire. Puisque nous sommes dans l'animation, j'en profite pour m'excuser auprès de Sector One, à qui j'avais promis, au salon, d'examiner de plus près sa réalisation, AVIO3O, actuellement en version 0.59, qui permet de jouer des animations AVI.

Et je me retrouve, comme très souvent avec ce genre d'applications, en face de difficultés pour lesquelles je n'ai visiblement pas encore trouvé la bonne méthode : je cherche parmi les AVI que j'ai en stock, et qui passent habituellement, celui qui va être accepté par telle nouvelle application, et mes essais restent vains. Et ce n'est pas vrai qu'avec l'AVI, mais ça l'est également avec le QuickTime d'Apple pour lequel nous savons d'un côté qu'il est sauvé au format Cinepak, Component Video, M-JPEG ou autre et, de l'autre (c'est-à-dire pour l'application sous Atari) qu'il doit, pour être reconnu, être soit dans le format RLE 4589652145 rev 4b r7 ou autre... Il est sûr qu'un enfant de cinq ans s'y retrouverait sans difficulté, mais moi j'avoue que, au risque de passer pour une brêle totale, quelque chose m'échappe...

Enfin, parmi diverses choses, le programme Family Tree (généalogie) propose une version 2.27 française (avec doc en français inclus) et Essay offre une nouvelle version 2.0 de cet éditeur de texte ayant sacrifié le mode de présentation graphique en gagnant ainsi une très grande rapidité.

DF Boot 1.02

Shareware de Denis Floch, 50 F
Appt. 005

32 rue du Mans
53000 Laval

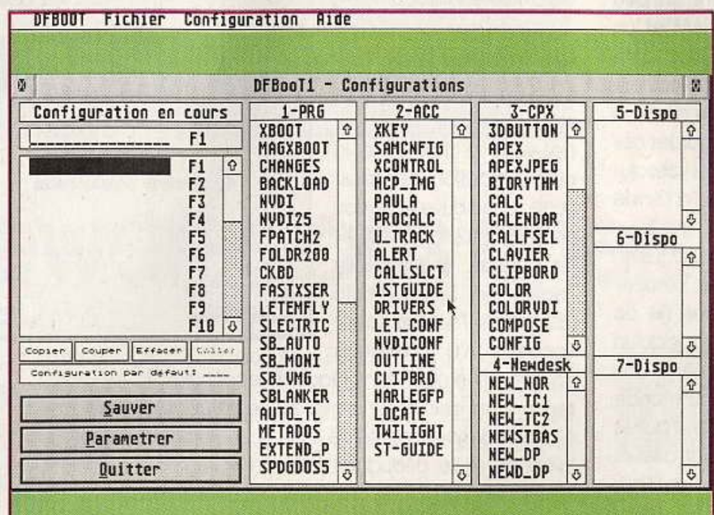
Vous vous en doutez, il s'agit d'un gestionnaire de démarrage, c'est-à-dire d'une application qui permettra de déterminer quels programmes AUTO, quels accessoires, quels CPX et quels autres fichiers (NEWDESK.INF, ASSIGN.SYS, etc.) devront être actifs au démarrage. Le programme propose quatre groupes de fichiers personnalisables, ce qui laisse de la marge puisqu'il traitera en tout, avec PRG, ACC et CPX, sept types de fichiers de démarrage.

Et ce qui est même intéressant c'est qu'alors qu'un programme comme X-Boot, considéré comme une référence, ne permettra de gérer qu'un seul fichier à la fois de type ASSIGN.SYS ou NEWDESK.INF, DF Boot, lui, en gérant plutôt l'extension seule (*.SYS ou *.INF) permettra une utilisation beaucoup plus étendue puisqu'on pourra, à partir de la même fenêtre, activer un ASSIGN (GDOS, Speedo ou NVDI) en même temps que d'autres fichiers ayant la même extension et gérés par d'autres programmes.

On peut aussi demander à ce qu'un des slots gère plutôt les fichiers de versions différentes, auquel cas on ne pourra en choisir qu'un dans la liste (idéal pour les NEWDESK, par exemple). Le fichier choisi (pouvant être rangé n'importe où) sera alors copié dans le chemin de destination choisi (en fonction bien sûr des règles du système : je suppose qu'on évitera de copier un fichier NEWDESK au fin fond d'un dossier du lecteur F... Ca ne servirait pas à grand chose).

Le programme peut gérer jusqu'à trente configurations de démarrage, ce qui suffira amplement dans la plupart des cas.

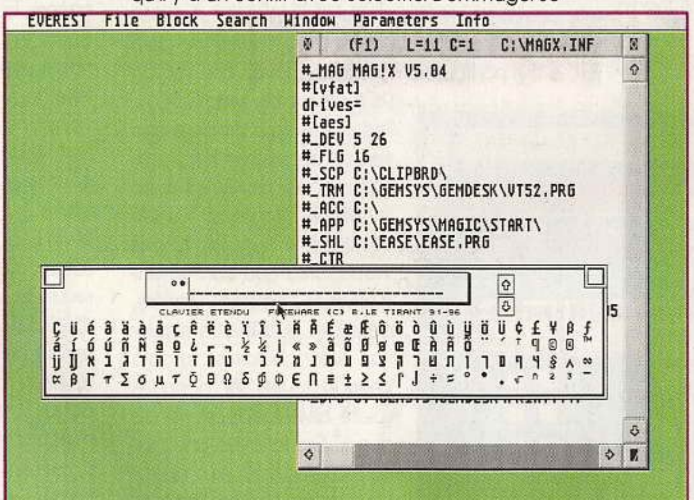
DF Boot est plutôt bien agencé, et l'idée de créer quatre slots (ou sélecteurs) pour des types de fichiers au choix et, également, de déterminer, pour chacun des sélecteurs, s'il doit proposer une sélection unique ou multiple permettront très vite de créer des configurations de démarrage complètes et précises.



CPU MOD 4 (Falcon et STE)

Freeware de Patrick Ruiz
Quartier Le Clos
13660 Roquevaire
France
kirstin@vulcain.u-mrs.fr

Voici, décliné en deux versions (STE et Falcon), un player de modules dont l'auteur affirme qu'il est meilleur que les autres. Je l'ai testé sur Falcon, sans prendre de précautions particulières : j'utilise en général une configuration pas trop torturée (NVDI 4, Selectric, LetThemFly, CKBD, patch serial, routine JPEG...). Dès le chargement d'un module, le plantage est immédiat. Après de nombreuses recherches (je désactive ceci et ceci, je réactive cela, je pose mon neuf et je retiens quatre...) il s'avère qu'il y a un conflit avec Selectric. Dommage. Je lui ai fait ensuite subir le même sort qu'à Paula et Ultimate Tracker : je change sauvagement de fréquence de restitution en cours de lecture, je passe en marche avant rapide, etc. Paula et Ultimate Tracker ne bronchent pas, CPU MOD n'aime pas. Les changements de fréquence entraînent des sautes et des accrochages. Quant au passage en marche avant rapide, il est rédhibitoire : le module s'emballe et il n'y a pas d'autre solution que de le recharger.



En écoutant plus calmement, le son est très bien (je me fie à mon module favori) mais je dois avouer que je n'ai pas senti de différence fondamentale de restitution sonore. Peut-être que, d'un point de vue théorique, les routines utilisées sont de nature à fournir un meilleur résultat mais, à l'écoute, cela n'est pas flagrant.

Il m'apparaît aussi bon que les autres, mais visiblement encore un peu plus instable, et supportant mal certaines manipulations. Mais je guetterai la prochaine version avec plaisir.

Ensoniq ESQ1 Bank Manager 1.0

Freeware de Dietmar Niggestulze
Peddenkamp 25
D-44866 Bochum
Allemagne

Un peu coincé pour entrer dans le détail de cette application... J'ai bien un clavier Ensoniq, mais c'est un EPS (sampler) et non un ESQ1. Il me faudra donc m'en tenir aux premières impressions et vous le faire à l'instinct. Mais après tout, à défaut d'être des valeurs sûres, l'instinct et l'intuition ne sont pas pour autant à négliger : ils m'avaient donné le sentiment, il y a plus d'un an, qu'un certain gestionnaire-éditeur de Sound Canvas était très au point, alors que je n'avais pas de Sound Canvas pour le vérifier. Mais non seulement ce programme s'est confirmé comme très fiable mais son auteur, Gilles Barges, a depuis fait beaucoup parler de lui en réalisant cette petite merveille de Direct-to-Disk que représente Quincy.

ESQ1 Bank Manager est un gestionnaire de sons et de banques pour l'ESQ1 d'Ensoniq. Il est réalisé avec beaucoup de soin. Pas de fonctions d'édition ici, l'application est dédiée au chargement et au dump des sons (il offre aussi une possibilité d'imprimer le contenu des banques), mais cela ne manquera pas d'intérêt pour autant, surtout quand on sait que les claviers Ensoniq se sont fait remarquer par leur capacité à charger des sons tout en en jouant d'autres (y compris quand le séquenceur interne tourne). C'est une invitation permanente à ne pas se cantonner aux sons interne et un petit gestionnaire comme celui-ci sera alors tout à fait efficace.

Le programme a été testé sur Stacy et Falcon, mais il devrait logiquement pouvoir tourner sur toutes machines (à condition d'être en 640 x 400 au minimum).

FlaySID 1.0b

Postcardware de David Carrère
Mas du Cres
30140 Boisset et Gaujac
dcarrere@crit2.univ-montp2.fr

Ah, nostalgie, voici un bel hommage aux débuts de la bidouille... FlaySID est une application permettant de rejouer, à partir d'un Falcon, les sons et musiques du Commodore 64, une machine qui a profondément marqué l'époque ou la micro-informatique était plus affaire de frénésie, de création et de passion que de trusts et d'hégémonies mégalomanes.

Mettant à contribution le DSP, le programme réussit à imiter de très près le son du processeur sonore du C64. Il s'agit ici d'une version bêta mais qui ne pose visiblement aucun problème d'utilisation. FlaySID s'accommode très bien de NVDI et de MagiC mais pas de Mint, attention. Il peut être lancé dans n'importe quelle résolution, mais on évitera les modes en 40 colonnes et, surtout, le True Color qui est un grand consommateur de temps CPU.

Frac Irc 1.0

Shareware de Tim Putnam, 50 F
1 Mill Lane
Stratton, Dorchester
Dorset, DT2 9RX
Angleterre
Timpy@roseivy.demon.co.uk

Voici un nouveau programme permettant d'aller sur les canaux IRC. Prévu pour fonctionner avec STiK, il ne m'a donc pas permis d'aller plus loin que la boîte d'alerte au démarrage... Bon, mais je m'en doutais, il n'y a vraiment aucun intérêt à lancer un programme d'IRC en offline... Sauf pour le pauvre pigiste qui se connecte sous PPP et qui se rappelle qu'il y a exactement un an les rumeurs allaient bon train quant à la gestion imminente du protocole PPP par STiK...

Reste le readme... qui nous apprend que le programme est entièrement sous GEM, ce qui n'est pas négligeable. Il gère aussi les polices GDOS et SpeedoGdos, le texte en couleur, utilise des macros et des scripts, supporte le DCC, etc. Autant d'informations qui semblent indiquer, par rapport à ce que je connais des programmes IRC que j'utilise, qu'il s'agit là d'un outil très complet et confortable à utiliser.

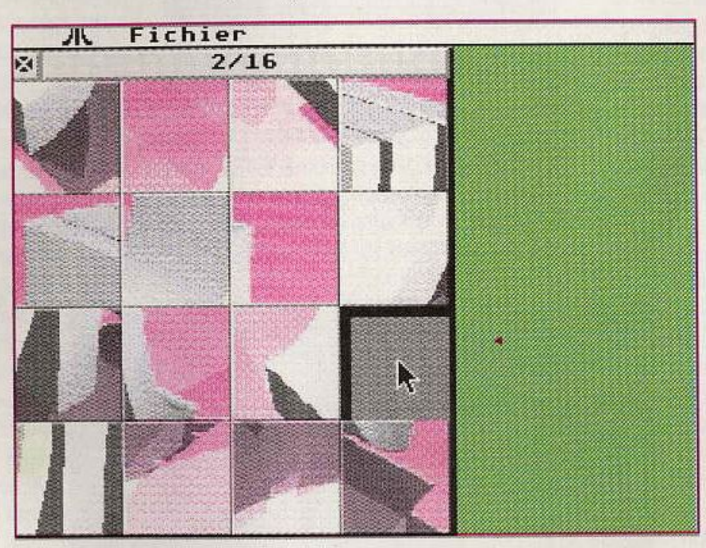
Pous-Pous 1.3

Shareware de Denis Miquel, 30 F
10 allée Henri Sallé
18000 Bourges

Pous-Pous est un petit jeu sans prétention, mais qui présente l'intérêt de bien gérer l'affichage du Falcon. Il tourne en mode True Color et, si le principe est simple et universellement connu (remettre des pièces en place en se servant de l'espace libre qui ne permet de ne bouger qu'une pièce à la fois), le programme, outre une bonne fluidité et une ergonomie agréable, propose pas mal d'options : utiliser l'image TGA de son choix, paramétrer le nombre de pièces, basculer entre l'état de la résolution du puzzle et l'image à reconstituer, pouvoir, comme dans la réalité, bouger plusieurs pièces à la fois quand elles vont dans la même direction, etc.

Tabi 1.0

Freeware, (de fait),
auteur inconnu



Pourquoi freeware "de fait" ? Parce que si l'auteur, dans son readme, est très clair sur le fait qu'il diffuse son oeuvre, il n'évoque pas de contribution financière, ne laisse pas de coordonnées et pas d'autre signature que le programme lui-même.

Si les tableaux (ou tables) sont d'une grande importance pour les pages html, puisqu'ils sont indispensables, même quand on ne les voit pas, quand on fait se côtoyer plusieurs liens sur la même ligne d'une page Web, ils restent délicats à gérer, non seulement pour ceux qui composent leurs pages à partir d'éditeurs ASCII mais aussi pour beaucoup de programmes permettant de travailler le html en mode graphique, et cela quelle que soit la machine. C'est pour cela qu'un peu partout sont apparues des petites applications capables de convertir du texte ASCII tabulé en tables html compatibles avec les exigences des serveurs Web (bonne gestion des liens, clarté de la mise en page...).

Tabi fait partie de ces applications et il sera donc judicieux de se le mettre sous le coude : il s'avérera extrêmement précieux dès qu'on sera en mesure de composer une page Web un tant soit peu élaborée.

La doc est en allemand et je ne suis pas un champion, mais j'ai cru comprendre que les tables générées par Tabi respectent la compatibilité avec les fonctions html étendues dont Netscape reste la référence (et que CAB ne supporte pas entièrement). Je dis "j'ai cru comprendre" car ces informations surnagent au milieu d'un discours qui semble réfractaire à toute adaptation en direction des émulations Atari sur PC et Mac. Bon, ça regarde l'auteur, il nous restera surtout les précieux services que pourra rendre son programme, mais il me semble tout de même que ce n'est pas sur le terrain d'internet et de la navigation Web que l'environnement Atari soit le plus solide pour jouer la carte de la rivalité...

Util TGA

Freeware de Denis Miquel
10 allée Henri Sallé
18000 Bourges

Il y a presque deux ans, j'avais eu l'occasion de vous présenter une petite application qui s'appelait Reduct TGA. Celle-ci permettait de modifier la taille d'une image TGA en utilisant des algorithmes de pondération (calcul des pixels intermédiaires plutôt que de laisser se créer des séparations de couleurs brutales et de mauvaise qualité) qui permettaient un changement de taille avec maintien d'une excellente qualité.

Dans le dossier Util TGA sont réunies quatre petites applications, dont une nouvelle version de Reduct TGA. Les trois autres permettent, pour la première de générer une bordure en dégradé de couleur autour d'une image TGA, pour la seconde de calculer la rotation d'une ou de plusieurs images TGA avec, ici encore, l'utilisation d'algorithmes permettant d'obtenir une qualité optimale après transformation, et enfin pour la troisième de visualiser les images TGA, sur Falcon uniquement.

Toutes ces applications permettent, j'insiste, d'obtenir des résultats très soignés et seront bienvenues pour les utilisateurs de POV qui devront modifier l'aspect d'une image obtenue après de longues heures de composition et de calcul. Une trousse à outils complémentaire, en quelque sorte, et qui s'avérera vite précieuse et indispensable.

Oui, mais le viewer, me direz-vous ? Quel

intérêt d'avoir un viewer de plus ? Eh bien, je laisse répondre l'auteur, qui dit en substance que sa motivation à le réaliser a été déterminée par la recherche d'une compatibilité totale avec Blow Up (il utilise automatiquement, de plus, la résolution améliorée de Blow Up en mode True Color). Les utilisateurs de Blow Up trouveront donc là un outil particulièrement adapté, mais les autres pourront aussi bénéficier des fonctions bien agencées de ce viewer et des petites astuces qui sont bienvenues, ici comme dans les trois autres applications proposées.

XKey

Freeware de Bernard Le Tirant
bernard.letirant@hol.fr

Il y a des traitements de texte, voire des éditeurs, qui disposent d'une fonction de clavier étendu, c'est-à-dire d'une boîte d'où il est possible d'envoyer au document des caractères qui ne sont pas accessibles directement au clavier. Oui, mais beaucoup de programmes ne le proposent pas, et c'est justement quand on travaille avec ceux-ci que l'on a un besoin incontournable d'utiliser des caractères inaccessibles et dont, de surcroît, on a justement oublié le code ASCII qui aurait permis de trouver le caractère à partir de la touche ALT avec le pavé numérique...

Alors c'est "gasp". Meuh non, car il y a encore une solution, et qui tient en trois kilo-octets et demi : voici XKey, un petit accessoire qui vous permet d'appeler une boîte où apparaît l'ensemble des deux cent cinquante-six caractères disponibles. L'aspect pratique et bienvenu d'un tel accessoire n'a pas besoin d'être démontré, vous en conviendrez : en gros, il remplit un peu la même fonction que l'utilitaire "Clavier" sur Mac, mis à part l'affichage en fonction de la police courante.

Eh bien, justement, c'est une proposition que je me permets de faire à l'auteur, s'il veut bien donner une suite à sa création : qu'elle gère les différentes polices installées (avec un p'tit pop-up dans un coin) et même, pourquoi pas, qu'elle affiche automatiquement les caractères dans la police utilisée actuellement. Ce serait d'autant plus sympa que chaque police a certains caractères spéciaux particuliers et que l'accessoire permet déjà (mais vous vous en doutiez) d'envoyer les caractères sélectionnés là où est le curseur dans le document ouvert.

ZIP Split

Freeware de Rémi Villatel
maxily@parx.frmug.net.fr

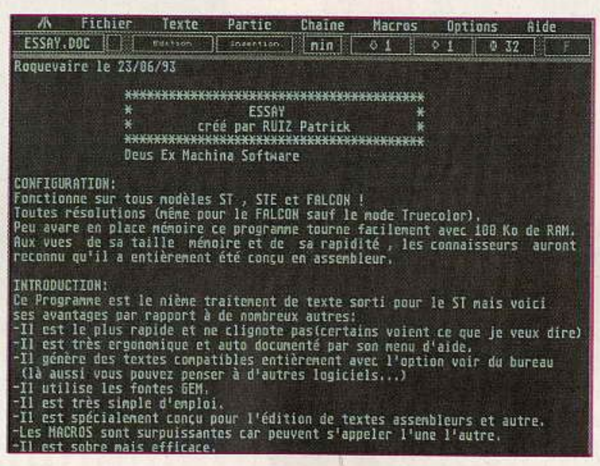
Il arrive fréquemment qu'une archive ZIP ne soit pas reconnue comme telle par le désarchiveur, pour une erreur quelque part dans l'en-tête de l'archive, alors que tout ou partie des fichiers sont archivés correctement. Cela arrive notamment pendant un téléchargement, quand les lignes ou les modems sont un peu perturbés.

Il serait dommage de n'avoir aucun accès possible à l'archive, surtout quand on se dit que, même si une partie est abîmée, elle contient certainement des fichiers récupérables.

Eh bien, indirectement, je viens de vous présenter ZIP Split, car c'est justement ce qu'il va tenter de faire : en utilisant STZIP ou ZIP Jr, il



va, si c'est possible, récupérer le plus de fichiers possibles à partir de l'archive dite corrompue. Et, dans bien des cas, il récupérera la totalité car, comme je le disais plus haut, si c'est simplement une erreur d'en-tête qui empêche d'ouvrir l'archive, il y a toutes les chances pour que la totalité des fichiers soit récupérable.



MagiC PC démo

Démo commerciale d'Application Systèmes France
39 Bd de la Muette – BP n° 37
95142 Garges-les-Gonesse Cedex
danino@club-internet.fr

Voilà, terminons cette série avec la version de démonstration de l'adaptation de MagiC sur PC. Comme avec MagiCMac, cette adaptation permet de travailler dans un environnement compatible TOS et GEM sur une machine qui, à priori, ne le permet pas (enfin, pour ce qui est du GEM, qui ne le permet quasiment plus car le GEM a tourné sur PC avant de servir d'environnement aux machines Atari).

Bon, ceci dit, je ne me suis pas précipité dessus, je n'ai pas acheté de PC (ça, je ne peux pas, c'est au dessus de mes forces), mais je sais que MagiC PC est très au point, est compatible avec un peu plus d'applications Atari que ne l'est MagiCMac, aussi paradoxal que cela paraisse : MagiCMac, s'il est compatible (mais non optimisé) Power PC depuis pas mal de temps, a pourtant été conçu pour tourner sur des machines à base de 68030 minimum, donc sur des processeurs de la même famille que ceux des Atari. Mais le fait est que ça tourne un peu mieux sur processeur Intel.

D'ailleurs, quand on y réfléchit à deux fois, ce n'est pas tant que ça à l'avantage du couple Billou-Intellou car, si de bons programmeurs ont pu faire tourner sur leurs machines un système qui n'était pas vraiment prévu pour, on se demande bien comment les gens d'Incroteloft se démerdent pour n'être toujours pas foutus d'y faire tourner Sandows (vous avez dit "sans DOS" ?) correctement...

Et le reste...

Nous n'avons plus d'AEO, c'est un fait, mais ST Report semble avoir bien pris la relève puisque nous trouvons pas moins de quatre nouveaux numéros ce mois-ci. Par ailleurs, il y a encore plein de petites (grandes) choses comme la fameuse démo de Papyrus 5, l'aide en ligne pour WindForm 3.0, une version de démonstration d'Obolus, gestionnaire d'apprentissage pour des systèmes experts, à réserver aux spécialistes d'autant plus qu'il est intégralement dans la langue de Goethe, une nouvelle version d'Atari Info Pages, gigantesque base de données sur les programmes et auteurs allemands, en version ST-Guide (il y a aussi une version Phoenix sur laquelle je ne me suis pas attardé : elle pose des problèmes d'utilisation, sans doute dûs à une mauvaise gestion des chemins relatifs)...

A bientôt

Voilà, nous nous retrouvons le mois prochain, et j'en saurai peut-être plus sur les conditions de fonctionnement d'un nouveau serveur et d'une nouvelle distribution de disquettes organisés à partir de la Terre du Milieu. Pour l'instant nous restons en transition. Me reste à vous souhaiter une bonne découverte et à vous fixer rendez-vous au numéro 114.

Babaye

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
AntMail	Courrier électronique	0 . 7 . 9	/COMMS/ANT 7_9 .TOS	ST 1 7 4 0
Awele	Jeu africain d'Awele	1 . 0	/JEUX/SOCIETE/AWELE 1 0 .TOS	ST 1 7 8 3
Biblio	Gestion de bibliothèque	1 . 1	/BUREAU/SGBD/BIBLIO 1 1 .TOS	ST 1 7 3 7
Big	Librairie Gem	2 . 02JH	/PROGRAMM/OUTILS/BIGJH 2 0 2 .TOS	ST 1 7 8 5
Blaise	Editeur de scripts POV	1 . 9	/GRAPH/DESSIN/POV/BLAISE 1 9 .TOS	ST 1 7 4 7
Bomb Squad	Variante de Bomberman	1 . 0	/JEUX/ACTION/BOMBSQD 1 .TOS	ST 1 7 7 5
CAB	Browser WEB et HTML	1 . 5	/COMMS/RESEAUX/CAB_1 5 .TOS	Serveur seulement
Chario-Player	Player d'animations ASCII	1 . 1 2	/GRAPH/ANIM/CHRPL 1 1 2 .TOS	Serveur seulement
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1 . 5	/BUREAU/DIVERS/CKBD__1 5 .TOS	Serveur seulement
Connect	Emulateur de terminal	9 5 New !	/COMMS/TERMINAL/CONN 9 5 .TOS	Serveur seulement
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 . 05 New !	/UTILS/SYSTEM/COPS 1 0 5 .TOS	Serveur seulement
Costa	Coût des communications téléphoniques	1 . 5	/COMMS/COSTA 1 5 0 .TOS	ST 1 7 7 3
CPU MOD	Player de Mod	4F ‹ –	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/CPUMOD 4F .TOS	Serveur seulement
DF Boot	Gestionnaire de démarrage	1 . 02 ‹ –	/UTILS/SYSTEM/DFB 1 0 2 .TOS	Serveur seulement
Diffy/Patchy	Création et application d'updates	2 . 0	/UTILS/FICHIERS/DIFFY 2 .TOS	ST 1 7 8 9
DirCompare	Comparaison de dossiers	1 . 1 2	/UTILS/FICHIERS/DCOMP 1 1 2 .TOS	ST 1 7 6 8
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 8 1D New !	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 8D .TOS	Serveur seulement
ESQ 1 Bank Manager	Gestionnaire de sons pour l'ESQ 1	1 . 0 ‹ –	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ESQ 1__1__0 .TOS	Serveur seulement
Everest	Editeur de textes	3 . 6B	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 6B .TOS	ST 1 7 5 3
First Guide 08/ 1 2/ 9 6	Visualiseur et aide en ligne	New !	/UTILS/DIVERS/ 1STG 1 2 9 6 .TOS	Serveur seulement
Five to Five	Conversion de samples	2 . 1 3	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 3 .TOS	Serveur seulement
FlaySID	Emulateur soundchip du Commodore 6 4	1 . 0b ‹ –	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/FLAYSID .TOS	Serveur seulement
Frac Irc	IRC sous GEM	1 . 0 ‹ –	/COMMS/RESEAUX/FRACIRC 1 .TOS	Serveur seulement
Freedom démo	Sélecteur de fichiers	2 . 0	/UTILS/SYSTEM/FREEDOM2 .TOS	ST 1 7 8 8
Gemar	gestion de streamer	3 . 06 New !	/UTILS/DISK/HARDDISK/GEMAR 3 0 6 .TOS	Serveur seulement
GEMHexEd	Editeur Hexa	1 . 02	/UTILS/FICHIERS/GEMHX 1 0 2 .TOS	Serveur seulement
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 1 7	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW__V 3 1 7 .TOS	ST 1 7 6 0
Graoumf Tracker	Soundtracker 3 2 voies Falcon	0 . 8 7 7 New !	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK__0 8 7 7 .TOS	Serveur seulement
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . 5 1	/GRAPH/DESSIN/KAND 2 5 1D .TOS	Serveur seulement
LHARC 3 Junior	Archiveur LZH	3 . 1 2	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC 3 1 2 .TOS	ST 1 7 5 2
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2 . 2 3 New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 2 3 .TOS	Serveur seulement
Magic PC démo	Emulation Atari sous Windoze PC	‹ –	/EMUL/SYSTEMS/MAGICPCD .TOS	Serveur seulement
Menu	Sélecteur de démarrage	5 . 9g New !	/UTILS/SYSTEM/MENU 5 9G .TOS	Serveur seulement
Metados	Gestionnaire de CD-Rom	2 . 7	/UTILS/DISK/METADS 2 7 .TOS	ST 1 7 6 8
Ned Player	Player de sons	2 . 2 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/N__PLAY 2 2 .TOS	Serveur seulement
Neurobotix	Jeu de plateformes	1 . 02	/JEUX/ACTION/NEUROBOT .TOS	Serveur seulement
Pac Shell	Shell pour archiveurs	3 . 00	/UTILS/COMPACT/PACSH 3 0 0 .TOS	ST 1 7 5 2
Paula	Player de modules (MOD)	2 . 5	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 5 .TOS	Serveur seulement
Persistence Of Vision	Raytracing	3 . 0	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 3__PRG .TOS	Serveur seulement
Piccolo	Dessin	1 . 05f	/GRAPH/DESSIN/PICC 1 0 5F .TOS	ST 1 7 8 0
Pous-Pous	Pousse-pousse	1 . 3 ‹ –	/JEUX/REFLEXIO/POUSPOUS .TOS	Serveur seulement
Power Up	Course de voitures		/JEUX/ACTION/POWER__UP .TOS	ST 1 7 8 2
Qed	Editeur de textes	3 . 90	/BUREAU/TTEXTE/QED__3 9 0B .TOS	Serveur seulement
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	1 5 New !	/UTILS/DIVERS/STG__1 5 .TOS	Serveur seulement
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 . 2 4 New !	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 2 4 .TOS	Serveur seulement
Tabi	Générateur de tableaux html	1 . 0 ‹ –	/COMMS/RESEAUX/TABI .TOS	Serveur seulement
Tank Blaster	Bataille de tanks	1 . 5	/JEUX/ACTION/TBLAST 1 5 .TOS	ST 1 7 7 8
The Ultimate Arena F	Jeu de karaté	1 . 0	/JEUX/ACTION/ARENAF 1 0 .TOS	ST 1 7 7 9
Thing	Bureau alternatif	1 . 09D	/UTILS/SYSTEM/THIN 1 0 9D .TOS	ST 1 7 8 7
Turbo Veille	Protecteur d'écran	1 . 1 8	/UTILS/DIVERS/TURBV 1 1 8 .TOS	ST 1 7 7 9
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 5 1E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 5 1 .TOS	ST 1 6 5 3
Util TGA	Utilitaires pour édition de fichiers TGA	‹ –	/GRAPH/UTILS/UTIL__TGA .TOS	Serveur seulement
World Conquest	Jeu de stratégie	0 . 9i	/JEUX/REFLEXIO/WC__0 9I .TOS	Serveur seulement
XKey	Clavier étendu	‹ –	/BUREAU/DIVERS/XKEY .TOS	Serveur seulement
Yukon	Jeu de réussite	F	/JEUX/REFLEXIO/YUKON__F .TOS	ST 1 7 6 2
Zark (Falcon)	Moteur de jeu d'aventure du type Ultima		/JEUX/AVENTURE/ZARK__FAL .TOS	Serveur seulement
ZIP Split	Récupération d'archives ZIP abîmées	‹ –	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ZIPSPLIT .TOS	Serveur seulement



des DP en français !!!

Jean-Michel COINUS et Romuald JOUFFREY, auteurs de plusieurs traductions françaises de logiciels, proposent de créer et de maintenir une liste des logiciels du domaine public (Shareware et Freeware) disponibles sur ATARI, traduits en français.

En ce sens, nous demandons à tous ceux ayant effectué des traductions françaises de logiciels (occasionnelles ou non) de bien vouloir se faire connaître auprès de Jean-Michel COINUS ou de Romuald JOUFFREY. Ceci permettrait de mieux faire connaître les versions françaises auprès des utilisateurs ATARI ainsi que de tenir une mise-à-jour régulière et d'éviter que plusieurs personnes ne traduisent le même logiciel.

De plus, il serait défini une charte de la traduction française. Celle-ci permettra en outre d'uniformiser les traductions (logiciel et documentation). Voici Quelques exemples :

– Choix des raccourcis clavier des boîtes de dialogue ; – Définitions de certains boutons standards comme (Annuler), (Abandon), (Confirmer) ;
– Respect des majuscules, minuscules ;
– Compression des chaînes de caractères comme "Sauver les options" qui deviennent "Sauver options" ;
– Adaptation ou non de mots techniques types comme "Boot", "Reset", ...

Cette liste n'est absolument pas limitative...

Si vous avez déjà traduit un ou plusieurs logiciels, merci de nous communiquer les éléments suivants :

– Nom du programme ;
– Dernière version en date ;
– Coordonnées de l'auteur ;
– Possibilité d'enregistrement (en France ou à l'étranger) ;
– Site FTP, BBS, Télétel où l'on peut trouver l'archive ;
– Le type d'archive (ZIP, LZH, ...) et le nom du fichier ;
– Dernière version traduite ;
– Complétude de la traduction (ressources, programme, documentation, hypertext, aide en ligne) ;
– Coordonnées du traducteur ;
– Périodicité des traductions (occasionnelles, suivies, professionnelles, ...) ;
– Toute autre information jugée utile...

Si vous connaissez toutes les informations listées ci-dessus relatives à un logiciel et si ledit logiciel n'est pas déjà référencé dans le fichier "DPFROOO1.TXT" (OOO1 correspondant au numéro de version), veuillez-les envoyer à l'une des adresses suivantes. Faites de même s'il s'agit d'un logiciel déjà référencé mais dont le numéro de version est plus récent.

Vous pourrez trouver ce fichier au CNAM (FTP), sur les BBS BRASIL, THE, le 3615 STMAG (1,29F/mn) ou la disquette de ST Magazine. La toute première version (DPFROOO1.TXT) est reproduite ci-après.

Les coordonnées :
Courrier :
Jean-Michel Coinus – avenue Victor Tassini, O713O SAINT-PÉRAY
Romuald Jouffrey – 1, chemin de l'Eglise 381OO GRENOBLE

Courrier électronique (Email) :
Romuald@imaginet.fr
Boîte aux lettres 3615 STMAG (1,29F/mn) : rom38

Boîte aux lettres BBS :
Jeanmichel Coinus (Brasil) xxxxxxx (Brasil)
Jean-Michel Coinus (THE) xxxxxxx (THE)

Vous pouvez indifféremment contacter l'une de ces deux personnes, mais pas les deux à la fois ! Le contact privilégié est celui par voie postale. Evitez le contact téléphonique, les informations demandées plus haut nécessitant une trace écrite ! Merci de votre compréhension.

Romuald JOUFFREY
Jean Michel COIGNUS

Autres logiciels traduits en français disponibles au 12/11/1996 :

Logiciel	Vers.	Cat.	Traduction	Site Fichier
GEM-VIEW	2.32	GRA	documentation Diderot (AID)	BTC GVW_DID.ZIP
Da capo	1.22	BUR	logiciel	BTC DACA122F.ZIPIP
Everest	3.4	TEX	documentation Diderot (AID)	BTC EVER_DID.ZIP
IdeaList	3.75	BUR	fichier RSC	BTA IDEA375F.ZIP
IdeaBook	1.12	BUR	fichier RSC	BTA IDEATOOF.ZIP
IdeaForm	1.38	BUR	fichier RSC/KEY	BTA IDEATOOF.ZIP
Gdos-Check		2.06	UTS	fichier RSC/INF BTA
IDEATOOF.ZIP				
DiskList	3.33	UTD	logiciel/documentation ASCII	BTC DISK333F.ZIP
Two-in-One	1.51E	UTF	logiciel	BTC TWOI151F.ZIP
Blinex	1.62	UTF	fichier RSC	BTA IDEATOOF.ZIP
CV Translator		3.0	BUR	logiciel
CoNnect	2.46	COMS	logiciels	BTC CONN246F.ZIP
CoNnect	2.46	COMS	aide en ligne	BTC CONN246F.ZIP
Kandinsky	2.01D	GRA	fichier ressource	BT KAN201RC.ZIP
Rufus	1.42	COMS	fichier ressource	BT RUF142_F.ZIP
StarCall	2.1A	COM	fichiers RSC/CNF/TAG/INSTALL	BTA STAR21AF.ZIP
StarCall	2.1A	COM	documentation ASCII	BTA STAR21AF.ZIP
StarCall	2.1A	COM	documentation Diderot (AID)	BTA STAR21AF.ZIP
Gemfont	1.22	UTS	fichier ressource	BT GEMF122F.ZIP
Diderot	1.15	UTS	doc. officielle ASCII/AID	BT DIDOC115.ZIP
Egaux	3.4	UTF	programme/fichier ressource	BTA EGALE34F.ZIP
Mgif	5.1	GRA	fichiers RSC/OPT/KEY	BTA MGIFV51F.ZIP
CoSTa	1.41	COMS	logiciels	BTA COST141F.ZIP
CoSTa	1.41	COMS	documentation/aide en ligne	BTA COST141F.ZIP
Qed	3.82	TEX	fichier ressource	BTA QED_382F.ZIP
Install	1.00	UTF	programme/documentation	BTA WINSTALL.ZIP
EscPaint	0.05	GRA	fichier ressource	BTA ESCP05F.ZIP
Moving Pict.	2.0	UTF	documentation	BTA MOVPIC20.ZIP
Thing	1.09	UTS	fichier ressource/ICONS.INF	BTA THIN109F.ZIP

Catégories : (GRA) graphisme, (BUR) Bureautique, (TEX) éditeur de texte, (COM) communication, (UTF) utilitaires fichiers, (UTD) utilitaire disque, (UTS) utilitaire système

Site : (T) The BBS (01 42 51 11 35), (B) Brasil (01 44 67 08 44), (A) ASF (01 64 29 44 23), (C) FTP CNAM

93 produits exceptionnels
édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU
pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM
Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK
Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

JAM FAST CARD
Rallonge buffer pour port cartouche. Changez de cartouche sans éteindre votre Atari. Idéal pour ceux qui possèdent Cubase et Zero X par exemple : 350 F

JAM DOUBLE FAST CARD
Comme au dessus, mais avec deux ports cartouche et un inverseur pour passer de l'un à l'autre sans rien débrancher :45 F

QUADERNO FALCON
Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

BATCHER
L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX
Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 900 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE
Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4
L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. Dispos très prochainement.

PAO

PHOTOLINE
Voir publicité PAO..

BACKGROUND CD
Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse...

CD ROMS DTP GRAPHIKEN
Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

CALAMAXIMUS
Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 190 F

MODULE ET PILOTES CALAMUS SL
voir publicité PAO

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA
Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA
Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK
La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

UFO II
Tous sur les ovnis. Il y a même des fichiers d'animation AVI où on est censé voir ces derniers. Cd rom en anglais. Voir pack ACM.

SPACE MISSION
Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

TIME ALMANACH 90
La vision du TIME sur les années 90. Indispensable pour comprendre comment les USA voient le monde et son histoire. Des photos historiques, des personnalités célèbres, des évènements essentiels, des interviews exclusives... Bref de quoi se plonger dans l'American Way of Life. En anglais évidemment : 258 F

TIME ALMANACH 95
Idem, mais uniquement sur l'année 95 : 258 F

MPC WIZARD
Un peu de tout, en multimédia et toujours en anglais s'il vous plait. Voir pack ACM

PACK ACM :
MPC WIZARD + UFO II + TIME ALMANACH
La compil prix budget : 390 F

CD ROMS

CD ROM ATARI FOREVER 1
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 220 F.

CD ROM ATARI FOREVER 2
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 220 F

CD ROM COMPENDIUM
Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY
Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

LINUX 68 K 2.0
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

THE COMP. ATARI MINT
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit^ache sur nos machine : 290 F

NET BSD
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

X PLORE
350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

ALPHA
On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor : 190 F

GAMMA
La suite de l'Alpha avec Poison, Turnus, 1stGuide, Rolfi, The Original, Lazaz, Laser Design Professional et Easy Pgp en versions enrgistrées. A cela s'ajoute des tas de DP, 1000 fontes True Type, 1000 fontes Calamus, des animations, des utilitaires... Bref la totale ! 190 F

DELTA
Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 190 F

OMEGA
Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimùo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

TRANSMISSION
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 190 F

GAMBLER
400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

SDK
Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Ml, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

JUST CALL ME INTERNET
Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

CLASSIC
Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser votre Atari, le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques. Livré avec deux joypads 2600 compatibles ST, TT, FALCON pour faire encore plus vrai : 190 F

DIVERS

EXTENDOS 2.4
La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CALLIGRAPHER GOLD
Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

FACE VALUE
Bibliothécaire pour Basic GFA.

LE GUIDE DE L'ATARI
Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus)



loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

POWER PAD pour FALCON

Vous avez un joli FALCON tout gris et trouvez que franchement un joypad JAGUAR noir cela fait un peu désodre pour jouer ou faire des captures d'écran, ou vous êtes tout simplement un collectionneur acharné. Eh bien réjouissez-vous, LA TERRE DU MILIEU vient d'acquérir un certain nombre de POWER PAD, version FALCON grise avec boutons bleus dudit JOYPAD. Ils proviennent de la pré-série de ce collector (600 exemplaires) fabriquée par la Corp en 1993. Ils sont tout neufs dans une belle boîte blanche sérigraphiée comme s'ils devaient faire leur apparition sur le marché, ce qui ne s'est jamais concrétisé.

Nous en avons une petite partie en stock, alors si cela vous tente, sachez qu'ils sont au même prix que les versions JAGUAR soit 169 F et en quantité très limitée.

GdM



H2O

H2O fait partie de ces jeux mythiques dont on parle depuis l'origine du Falcon ou presque. Je me souviens en particulier d'une conférence de développeurs Falcon, organisée par Philippe Delpex et moi-même, avec la complicité amicale de Thierry Rodolfo, sous la surveillance attendrie de Jean Marie Cocheteau et Loïc Duval d'Atari France, 2 ou 3 mois après la sortie du Falcon. Ce jeu nous avait alors été présenté en exclusivité sur écran géant, et il avait déjà attiré mon attention. Depuis, trois années de silence, et là, aujourd'hui, alors que plus personne ne l'attendait, voila t'y pas, que, comme l'a fait avant lui le non moins mythique Vroom Falcon, H2O renaît de ses cendres et c'est aujourd'hui le dynamique French Falcon club (FFC, pour les intimes) qui le distribue.





Comme de l'eau a coulé sous les ponts depuis les premières présentations d'H2O (et vous verrez dans la suite de l'article que je n'emploie pas ces termes à la légère), il est bon, je pense, de rappeler le principe d'H2O. Dans un univers aride bien que féerique, vous êtes chargé de la distribution de la précieuse eau qui tombe du ciel. Votre but : éviter que la moindre goutte ne s'écoule, et canaliser l'eau pour qu'elle s'échappe vers le tableau suivant par le tuyau d'évacuation prévu à cet effet. Et vous connaissez l'eau, vous savez qu'elle a tendance à se répandre du haut vers le bas d'une part, et, lorsqu'elle est coincée quelque part, avec un débit d'évacuation inférieur au débit d'entrée (tiens, ça me rappelle les problèmes de baignoire qu'on nous posait en math quand j'étais jeune... le bon temps, quoi !), à déborder dans la mauvaise direction...

Heureusement, pour vous aider, vous bénéficiez de quelques avantages... tout d'abord, grâce à l'hélice qu'on vous a joyeusement fixée sur le haut du crâne, vous volez, ce qui vous permet d'aller observer le cheminement de l'eau au travers des obstacles dans le double écran que comporte chaque tableau... Attention toutefois, vous avez tendance à être un peu enveloppé (l'abus de bonnes choses à Noël. Joyeuses fêtes et bonne année, au fait), et vous devrez donc être un as du Joystick pour passer entre certains éléments inamovibles du décor. N'hésitez pas à rebrousser chemin pour prendre un autre chemin (justement) si vous êtes réellement coincé. Ensuite, vous possédez 3 types d'outils : les arbres, les briques et les bombes.

Les arbres, dont la pousse est





immédiate dès qu'ils touchent le sol, après que vous les ayez lancés par un tir + joystick vers le haut, permettent de bloquer l'eau. Celle-ci prenait la mauvaise direction ? Plantez un arbre et elle ne passera plus... à moins qu'elle ne soit bloquée, que le niveau monte et qu'elle ne submerge l'arbre...

Les bombes vous permettent de creuser le sol... l'eau n'a pas de chemin d'évacuation, il suffit de lui en creuser un à coup de bombes. Faites attention toutefois à ne pas faire un trou dans un chemin utile, vous seriez bien en peine de le boucher... A moins que vous n'utilisiez pour cela des briques.

Les briques, justement, vous permettent de construire un chemin précis pour l'évacuation de l'eau. Vous marquez d'un coup de tir + joystick à gauche le point où se trouve votre personnage et où doit commencer votre construction. Vous déplacez ensuite votre personnage à l'endroit où vous souhaitez construire l'autre bout de votre ouvrage et vous maintenez le bouton de tir enfoncé en poussant le joystick à droite et le tour est joué. L'oeuvre d'art se construit sous vos yeux, acheminant l'eau dans la direction idéale (pour peu que vous ne vous soyez pas trompé dans la construction !).

Tout cela serait facile, si, pour chaque tableau, le nombre d'arbres, de bombes et de briques n'était (chichement) compté.. Le nombre de gouttes d'eau que votre direction vous autorise à perdre est également compté très rigoureusement, de même que le temps que vous avez pour terminer chaque tableau. D'abord, l'eau tombe goutte-à-goutte, selon un rythme immuable sans vous demander votre avis, ni si vos arbres sont plantés, ni si vos constructions sont effectuées. Ensuite, et de toute façon, même si vous avez réussi à stoker tout ou partie de l'eau dans un réservoir artificiel, entre deux arbres, pendant que vous réfléchissez au chemin à parcourir pour l'amener





jusqu'au puits de sortie, le temps vous est compté. Il vous faut donc réagir et agir rapidement. Passé les 3 premiers tableaux, qui sont là pour vous apprendre le maniement des outils. Le challenge devient difficile. L'ordre de vos actions et la place de vos constructions joueront très vite un rôle primordial dans la réussite (ou plus souvent dans l'échec) de vos essais... Si par chance, vous avez terminé un tableau avant le temps qui vous est imparti (et qui, comme mon article, touche à sa fin), l'appui sur la touche F10 vous permettra de passer à l'écran de résultats qui sanctifiera votre éclatante réussite ou sanctionnera votre échec patenté.

Au niveau réalisation, c'est parfait. Certes, le personnage est peut-être un peu petit, mais c'est voulu. Les décors sont splendides, les musiques fort réussies et le jeu est très prenant. Tous les amateurs reconnaîtront bien vite le modèle qui a très nettement inspiré les auteurs, aussi bien au point de vue principe qu'au point de vue décor : il s'agit bien sûr du célébrissime Lemmings, mais ici le modèle a été bien digéré, et fort agréablement dérivé. Les seuls défauts que j'ai trouvés, c'est que je n'ai pas su comment quitter le jeu, ni comment récupérer les codes qui permettent de le recommencer à un niveau autre que le niveau 1. Mais je ne suis peut-être pas encore allé assez loin pour cela. Allez, je termine l'article et je m'y remets... En fin de compte, quand on considère la qualité et le prix (seulement 150 F) et pour peu qu'on aime ce type de jeu d'action-réflexion, on n'a qu'un regret, c'est qu'il ne soit pas sorti beaucoup plus tôt...

Tristan COLLET

H2O

FALCON

prix : 150 F (et c'est donné)

édité par FFC,
6 rue de l'école,
67800 BISCHEIM



RADICAL RACE

Après la version CD de Sheer Agony, Logitron vient de sortir 3 jeux pour le Deuxième Forum des Applications Atari : Aazohm Krypt, Radical Race et Operation Skuum. Après le test d'Aazohm Krypt le mois dernier, nous allons donc voir Radical Race, Operation Skuum étant reporté au mois prochain... A noter que Radical Race est distribué en France par Logitron et que le soft a été réalisé par Pentagon, un groupe Français.

Un jeu de course

Radical Race est un jeu de course de voitures à la Sprint Master qui propose différentes options inédites sur Falcon. Trois modes de jeu sont disponibles : l'entraînement, la course classique et "Car Wars" (autrement dit "on roule et on tire !"). Dans chacun de ces modes, vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou contre un autre joueur humain sur seize circuits différents. Par contre vous ne pouvez choisir votre circuit qu'avec le mode entraînement. Pour les autres modes, il vous faudra gagner circuit après circuit pour tous les découvrir. Le mode de vision est du bitmap vue de haut en hard scrolling (on ne voit que le quart du circuit à l'écran). On peut jouer avec un ou deux joypads, joysticks ainsi qu'au clavier. Une option vous propose même le tir automatique. Par contre, vous ne pouvez pas choisir différentes difficultés de jeu.

On démarre

L'installation se fait obligatoirement sur disque dur car Radical Race tient sur quatre disquettes HD compressées qui totalisent 6.7 Mo une fois décompressées. L'intro est composée d'un enchaînement de quelques images fixes plus une petite animation, le tout étant de très belle facture. Dès le début du jeu, on se rend compte que la réalisation est... "pile poil" comme diraient certains. Vient ensuite la page principale du jeu, toujours magnifique graphiquement, avec le choix des différentes options avant la course (nombre de joueurs, musiques off, mode de jeu...). De part sa qualité sonore, la musique très rock nous rappelle que nous sommes bien sur Falcon.

Côté jeu, rien à reprocher: c'est très pro ! Le petit regret à formuler se situe plutôt du côté de la doc qui est vraiment trop sommaire (un quart de feuille A3), malgré un fichier texte plus complet et une illustration papier des seize circuits.

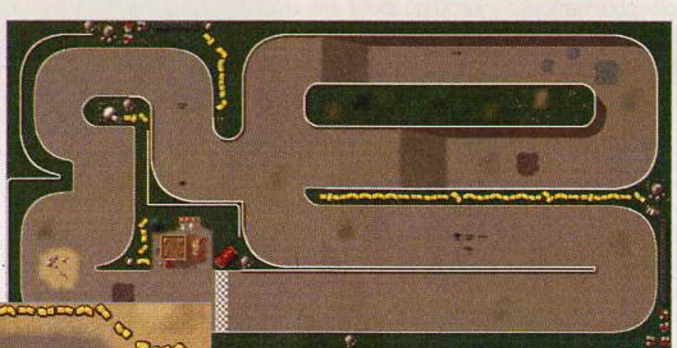
En piste !

Après les petits réglages habituels, vous choisissez votre pilote et sa voiture qui sont illustrés tous les deux. Là encore le côté graphique est particulièrement soigné avec des voitures très Mad Max et un trombinoscope des pilotes délirant. L'ensemble (pilote + voiture) possède différentes caractéristiques : les armes possédées et leur nombre maxi, les dommages, la tenue de route, la vitesse maxi, les vies et l'armure. Votre choix effectué, la course commence par l'inévitable tour de qualification afin de déterminer votre position sur la grille de départ. Le contrôle du bolide reste assez aisé puisque les touches du clavier sont programmables et que le joypad Falcon (pas le Pro Controller) est utilisé à 100 %. Par contre, le contrôle au joystick est un peu plus scabreux avec l'utilisation conjointe du pavé numérique du clavier.

Votre position de départ déterminée, la course commence enfin. Que vous jouiez en duel avec écran coupé en deux ou contre l'ordinateur avec cinq concurrents, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement. En revanche, l'intelligence artificielle n'est pas vraiment un point fort. Vos adversaires tirent sur tout ce qui bouge mais ne savent pas très bien viser. Ils ne cherchent pas vraiment à vous empêcher de les doubler. Leur allure n'est pas franchement compétitive au début de la saison et dès la prise en main, vous pouvez finir facilement premier. Par contre, au fur et à mesure que les circuits deviennent complexes, vos adversaires eux gagnent un peu en vélocité. Il faut alors vraiment s'accrocher pour finir en haut du podium. Durant la course, divers bonus apparaissent sur la piste (points supplémentaires, vies, vitesse nitro, argent...) histoire de varier un peu le déroulement. Il faut parfois choisir entre faire un crochet pour attraper une nouvelle arme ou couper court pour gagner du temps. Dans le mode "normal" vous devez finir premier. Dans le mode "Car Wars", vous pouvez en plus tirer sur vos concurrents. En bas de l'écran se trouvent toutes les différentes caractéristiques utiles de la voiture. Vous pouvez à tout moment voir où en est votre armure, votre stock d'armes, vos vies, le nombre de tours et votre position. A chaque accrochage avec un adversaire, ou même avec le décor, votre armure s'affaiblit. Quand vous n'avez plus d'armure, votre voiture explose et vous perdez une vie. Si votre capital vie arrive à zéro, vous perdez la partie. A la fin de la course une alternative :

1) Vous finissez premier et passez au circuit suivant.

2) Vous ne finissez pas premier et c'est "Game Over" (avec un "Continue" tout de même).





Dans Radical Race, vous n'avez pas le choix, il faut être un gagnant !!! Revenons à la première option : vous avez gagné ! Votre temps total, votre agressivité... sont notés et vous donnent un total de

points qui vous permettent de gagner de l'argent. Ainsi, vous pouvez améliorer votre véhicule en achetant des points d'armure, un moteur plus puissant, etc. Le choix des améliorations est légèrement stratégique puisqu'il faut savoir économiser au bon moment afin d'acheter une option utile pour le circuit suivant. Graphiquement, les circuits sont très réussis. On apprécie une fois de plus le mode True Color de notre rapace ! Sur seize circuits, pas un ne se ressemble (tunnels, tremplins, rétrécissements, herbe, sable, flaques d'huiles, dos d'ânes...), tout est fait pour que vous découvriez une nouvelle stratégie de pilotage à chaque fois, assurant une bonne durée de vie au jeu. Certains circuits ont même des carrefours, ce qui donne lieu à des croisements parfois pittoresques. Du côté du son, c'est également plutôt réussi. Seuls les bruitages des voitures sont crispants au bout de 10 minutes de jeux (si vous jouez en tirant à la mitrailleuse, c'est 5 minutes).

Pour finir, on peut dire que l'on tire toute la quintessence du jeu en jouant à deux, comme pour tous les jeux de voitures !

A noter que, si le principe de Sprint Master avait déjà été repris sur Falcon dans Mini F1, il y a un gouffre entre ce dernier et Radical Race qui est une véritable réussite. Et puis il y a l'emballage "Logitron" qui est toujours aussi "pro".

Tistan COLLET

RADICAL RACE

FALCON

prix : 290 F

édité par Logitron

► Nombreux circuits variés, réalisation, très beau, jeu à deux, emballage.

► Bruitages, pas de choix dans la difficulté, pas de doc (ou presque).



ils sont là !!!

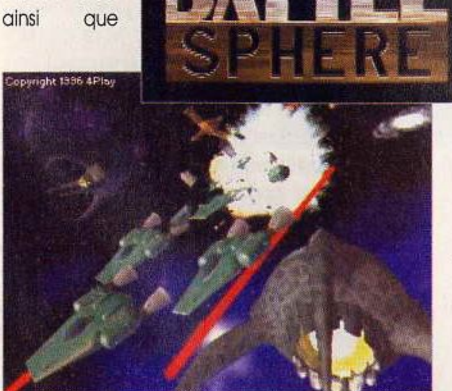
Cela faisait déjà quelques mois que je n'avais pas critiqué ici de nouveaux titres Jaguar. Ce n'était malheureusement pas lié à une paresse quelconque de ma part, mais à la décision unilatérale d'Atari de laisser les milliers de jaguaristes orphelins en abandonnant les développements et les sorties de titre pour sa console (cf. Article de Don Thomas dans ST mag n°112). Cette décision était d'autant plus inacceptable que nous savions, comme tout le monde, que de nombreux titres étaient prêts.

Qu'Atari décide de ne pas lancer de nouveaux développements soit ! Mais que la marque stoppe subitement la sortie de titres déjà réalisés, privant du même coup les programmeurs d'un revenu légitime et les Jaguaristes de la joie d'accéder à ces nouveaux titre, c'est pour le moins contestable !

Nous ne sommes heureusement pas les seuls, à ST Mag, à avoir eu ce raisonnement : c'est ainsi que Telegames, une firme américano-anglaise, a décidé de sortir un certain nombre de titres déjà finis. Elle a racheté les droits de certains à Atari, quand Atari les possédait, ou a proposé aux auteurs qui n'avaient pas encore signé avec la comateuse Corp de les éditer. C'est pourquoi, en ce mois de décembre, nous avons le plaisir d'accueillir 4 nouveaux titres :

Breakout 2000,
Towers 2, Worms (oui, le même que sur Playstation et Saturn),
Zero 5.

Je n'ai malheureusement eu dans les mains que les deux premiers, et je n'éplucherai aujourd'hui que ces deux-ci ! La suite la prochaine fois. Par contre, j'ai réussi à me procurer des Screen Shot de ces 4 titres. Si mon rédacteur en chef trouve la place, vous aurez peut-être en aperçu une ou deux images des autres jeux.

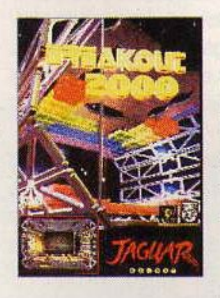




En ce qui concerne les autres titres à venir, un rapide point :

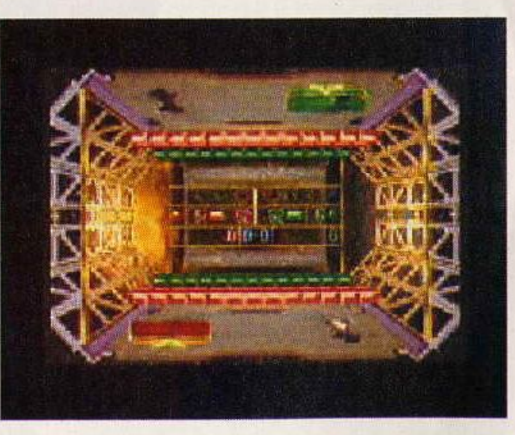
Iron Soldier 2 : une licence a été signée avec Telegames, qui attend cependant de voir les résultats de vente des 4 premiers titres pour l'éditer. A noter qu'il devrait sortir en CD uniquement...

Battle Sphère est annoncé par ses auteurs pour janvier, sans précision d'éditeur. Le jeu s'annonce grandiose, avec une possibilité de jouer en réseau grâce à plusieurs Jaguars reliées par des Jags Links ou des Cat Box. Vous pouvez voir des previews de ce titre, et poser des questions à ses auteurs sur http://w.best.com/~sebab/dvidgames/dpshere/



SkyHammer existe également (j'ai vu des copies d'écran sur le net). Pas d'éditeur annoncé

Enfin, les titres de Silmarils (Robinson Requiem, Ishar Trilogy) sont finis, mais actuellement bloqués par la Corp. J'ai cru comprendre qu'une solution est en cours de recherche par Telegames et la Terre du Milieu (Godefroy me démentira si je me trompe).



Sur ce, passons aux titres de ce mois de Décembre

Breakout 2000.

Partant du principe que dans les vieux pots sont concoctés les meilleures soupes, Breakout 2000 est un remake somptueux. Comme pour Tempest 2000, Défendeur 2000, Pitfall et de nombreux autres titres, il s'agit donc de remettre au goût du jour un des premiers jeux, en espérant attirer à la fois les amateurs de nouveautés et les nostalgiques d'une certaine époque !

Si certaines de ces tentatives ont été couronnées d'un succès mérité (Tempest 2000 et Pitfall sont totalement géniaux), ces reprises n'offrent pas toujours un gage de qualité. Certaines sont d'un intérêt très moyens (Defender 2000), d'autres quasiment indéfendables (Defender Command 3D)...

Disons le tout de suite, Breakout 2 000, notamment grâce à une réalisation fort bien maîtrisée, est très plaisant. Il ne prétend pas être révolutionnaire, mais il n'en demeure pas moins très agréable à jouer, bien qu'un tantinet répétitif.. Le principe est simple, comme vous le montre les copies d'écran. Au lieu de jouer comme traditionnellement, avec les briques en haut et votre raquette en bas de l'écran, on joue en 3D, avec les briques en fond d'écran et vous devant. Pour les connaisseurs de jeu vidéo, disons que l'évolution de la vision du jeu est un peu la même que celle qu'il y a eu entre TETRIS et BLOCKOUT. A priori, cela ne semble pas offrir une grande différence, mais, en fait, cela change tout, car la vision du jeu et la prévision des rebonds de la balle est bien plus difficile, jusqu'à ce qu'on y soit habitué. Heureusement, pour cela, il y a plusieurs niveaux de jeu et–ou de vitesse de balle.

Pour animer encore un peu plus le jeu, des robots amis et ennemis livrent régulièrement des bonus et/ou malus ou vous tirent dessus. Prenez–garde, lors de vos impétueux débuts, à ne pas vous précipiter inconsidérément sur un de leurs paquets cadeau, vous risqueriez de perdre la boule, euh, non... la balle !

Les bonus sont divers, et vont de l'augmentation (ou la diminution) de la vitesse de la balle à la fin automatique du niveau, ou au redémarrage à zéro du niveau (rageant quand on récupère ce bonus alors qu'il ne restait plus qu'une ou deux briques à détruire), en passant par la raquette qui attire la balle (moins utile qu'on ne le pense, car la trajectoire de la balle est alors déviée et difficile à prévoir) et celle qui la repousse. Le bonus le plus appréciable semble être la balle bazooka, qui, au lieu de rebondir sur les briques, les détruit complètement sur son passage ! Efficace !

Très vite, on arrive à repérer les bonus/malus livrés par les robots à leur couleur et à ne récupérer que ceux qui semblent intéressants.

Tous les 5 niveaux réussis, on a droit à un étage de bonus, puis à un changement de décors. Et au fur et à mesure, mais cela va de soit, les choses se compliquent.

Comme je l'ai précisé dès le début, le jeu est plaisant par sa réalisation. En effet, le tout est extrêmement fluide, la balle rebondit et tourne sur elle-même avec un fort bel effet, les bruitages des rebonds de la balle sur la raquette sont splendides (hélas difficiles à reproduire par écrit) ils ressemblent un peu au mélange d'un Plop et d'un amorti de balle de tennis.



Au chapitre des bons points, notons la possibilité de jouer à deux, ou contre l'ordinateur. Là, la vision est encore un peu plus difficile au début, puisque chacun des deux joueurs joue sur le même terrain, mais l'un se retrouve en haut de l'écran, alors que l'autre est en bas, chacun disposant de son propre mur de brique ! Lorsqu'un mur est transpercé, et que la balle arrive au fond de l'écran, elle passe alors chez l'adversaire, détruisant son mur par le fond ! Original, mais difficile tant qu'on ne s'est pas habitué à la vision du terrain de jeu.

Au chapitre des regrets, notons que le jeu pourrait être un peu plus délirant, avec des bonus plus nombreux. On regrettera l'impossibilité également de sauver sa partie, et de reprendre au dernier niveau atteint, comme c'était le cas pour Tempest 2000. Enfin, on regrettera les belles documentations sur papier glacé et en plusieurs langues d'Atari. La documentation du jeu n'est en effet disponible qu'en Anglais, et manque cruellement d'illustrations, auxquelles le texte fait pourtant référence (il y a des renvois vers des figures non présentées), un peu comme si elle avait été faite à la va-vite !

Breakout 2000
Graphismes : 75%
Sons : 75%
Fluidité : 80%
Maniabilité : 80%
Interet : 65%

Moyenne : 75%

Marc ABRAMSON

Un jeu de rôles sur Jaguar en vue subjective (comme Doom), vous en rêviez ? Telegames, l'a fait pour vous. En fait, je devrais plutôt dire JV Enterprise puisqu'ils en sont les auteurs au même titre que la version Falcon.

Comme l'a dit mon très cher confrère Marc Abramson, Telegames investit donc dans la Jaguar en finançant quatre titres sur cartouche dans un premier temps. Quel soulagement! De là à dire que le marché de la Jag commençait sérieusement à s'essouffler... Bref, une console 64 Bit qui se trouve maintenant pour moins de 500 F., plus de 50 titres disponibles, de nouveaux jeux à l'horizon; on pourrait presque dire que tout va pour le mieux ! Mais reste une question primordiale au sujet des nouveaux titres : sont-ils bons ?

C'est ce que nous allons voir...

Towers II, une histoire qui dure

Towers a fait ses débuts sur ST avec un jeu en déplacement case par case qui, n'égalant pas Dungeon Master, reste tout de même un très bon produit. Puis le portage sur Falcon apporta de grosses améliorations avec notamment le déplacement 3D libre (en "Doom-like"), des graphismes True Color, une ambiance sonore qualité CD, un intérêt accru. Aujourd'hui sur Jaguar avec encore quelques améliorations, Towers II fait partie de ces jeux qui ont toujours suivi la marque Atari. Quand la passion vous tient !

Un jeu de rôles, c'est quoi ?

Le jeu de rôles se déroule généralement dans un monde imaginaire médiéval fantastique où la magie et les monstres de légendes sont bien réels. On regroupe également cet univers particulier sous le terme d'Heroic Fantasy. Towers II perpétue la tradition puisque vous jouez dans le monde de Lamini où un certain Daggan, astrologue et mage de son état, se livre à d'étranges expériences dans sa tour. Vous l'aurez compris, percer le secret ténébreux de ce sorcier fou sera l'objet de votre lourde quête semée d'embûches.

Après une petite présentation, vous incarnerez au choix l'un des quatre aventuriers proposés. Chacun a ses particularités, ses avantages et ses faiblesses. Pour illustrer et quantifier cela on utilise une feuille de personnage sur laquelle on trouve :

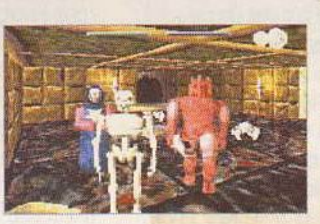
– la force qui représente votre puissance physique et votre faculté à porter des coups fatals.

– L'intelligence qui vous permet de lancer des sortilèges avec plus ou moins de réussite.

– La sagesse qui représente votre capacité mystique, votre pouvoir magique.

– La dextérité ou l'agilité qui vous permettra de déjouer les attaques de vos adversaires.

– La constitution qui représente votre endurance et votre résistance aux coups. Plus ludiquement, vos points de vie découlent directement de la robustesse de votre constitution.



– Les points de vie représentent la santé de votre personnage. Lorsque vous n'en avez plus vous mourrez.

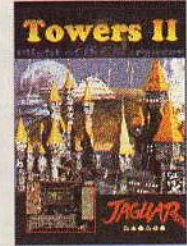
– Les points de mana (magie) représentent votre pouvoir magique. Ils vous permettent de jeter des sorts. Quand vous n'en avez plus, il faut vous reposer.

– L'attaque et la défense (qui découlent de la force et de la dextérité) sont deux facteurs qui détermineront, avec une part de hasard, l'issue des combats.

Vous trouverez ensuite votre capital nourriture, eau, fatigue, portance, dégâts et sauvegarde contres les sortilèges. L'intérêt d'un jeu de rôles comparé à un jeu d'action 3D comme Doom réside dans le fait que votre personnage acquiert de l'expérience au fur et à mesure du jeu. Ainsi, vos points de vie, votre mana, votre attaque et les nombreuses autres caractéristiques de votre personnage progresseront. Vous deviendrez plus fort, lancerez des sortilèges de plus en plus puissants, obtiendrez des objets magiques aux pouvoirs multiples; bref votre personnage vit et avec lui vous vous sentez impliqué dans l'aventure !

La mécanique Towers II

Pour revoir les mécanismes de fonctionnement de Towers II, je vous conseille vivement de relire l'article paru dans le N°107 de votre mag préféré. Pour cette partie du test nous verrons principalement les améliorations de la version Jaguar.



Lorsque l'on se rappelle de la version Falcon, la première chose qui frappe est la vitesse de déplacement. Ouf ! La Jaguar permet enfin de se mouvoir sans heurts, de manière fluide. Un détail qui était difficile à percevoir sur Falcon, plus vous restez appuyé sur le paddle pour avancer, plus vous prenez de la vitesse. C'est assez pratique lorsque vous avez un couloir de 50 mètres à parcourir ! De cette fluidité accrue résultent des combats bien plus "réels" avec des fuites, des charges, des esquives...



Graphiquement le jeu reste semblable à la version précédente malgré quelques ajouts çà et là. Le sol et le plafond sont mappés (et on peut noter quelques détails qui enjolivent le décor (tapis, portes en marbre, décor extérieur). Il faut dire que, déjà sur Falcon, le jeu est en True Color. Un regret tout de même sur la résolution qui reste identique (Basse Résolution 320X200), ce qui donne quelque chose d'un peu grossier sur une télévision grand écran. Techniquement, ce sera à mon sens le seul point faible de Towers avec des décors peu variés. L'aspect sonore du jeu n'a guère changé non plus puisque je n'ai pu discerner aucune différence entre les versions Falcon et Jaguar. C'est toujours de la stéréo bien rendue, qualité CD.

Le déroulement

Quelque soit le personnage que vous choisissez, vous commencez au même endroit avec le même équipement : c'est-à-dire rien !

Il vous faudra abattre un sbire de Daggan pour pouvoir récupérer une épée et d'autres objets utiles. Il s'ensuit un tour du propriétaire assez inhabituel où vous apprendrez à connaître les gardes de Daggan, les ninjas, les valets (qui portent parfois d'étranges objets) et toutes les petites bêbêtes qui font le charme d'un donjon. Au début, vous ne rencontrerez que des adversaires "humains", mais après quelques passages secrets l'horreur est au rendez-vous ! Je vous laisse admirer les captures d'écran qui sont plus explicites qu'une dizaine d'adjectifs horribles et verdâtres.



Après une progression initiale assez facile, le jeu se corse très vite. Il faut trouver la bonne voie vers le prochain niveau parmi les innombrables escaliers, passages secrets et autres issues. Une fois le labyrinthe passé, vous combattrez des créatures monstrueuses aux pouvoirs puissants. Vous avez intérêt à avoir un équipement solide pour survivre... Pour le reste, je préfère vous laisser découvrir ce monde et errer dans les méandres de Towers II.

Avec 12 niveaux à explorer, une quantité inimaginable de chemins et de parcours différents, Towers II vous tiendra longtemps en haleine. De petites énigmes viendront parfaire ce que l'on peut déjà qualifier d'un excellent jeu Jaguar. Pour les fanas d'aventure et de jeux de rôles, c'est à acquérir les yeux fermés; pour les autres essayez avant d'acheter. Affûtez vos épées, on y retourne !

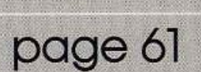
TOWERS II

prix : 499 F

Innovant, rapide, durée de vie, très prenant

Basse résolution, décors peu variés

Tristan COLLET

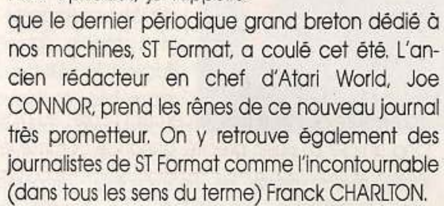


revue de presse

Avec tous les salons d'automne, on refait le plein sur place de magazines "non reçus" ainsi que de fanzines terminés dans l'urgence pour être là à temps. Parmi ceux-ci, la grosse surprise a été produite par le passage sur papier de Falk Mag. Quand les médias de demain se changent en médias d'hier... Serait-ce le monde à l'envers ?

Une bonne nouvelle aussi, avec la naissance d'Atari Computing. Les Anglais ne sont désormais plus orphelins. Nous souhaitons donc à Atari Computing longue vie et "félicité".

ATARI COMPUTING
N°2
Décembre 1996.



Ca y est, on l'a enfin le nouveau magazine anglais dédié à l'Atari.

A l'attention de ceux qui n'ont pas suivi les derniers épisodes, je rappelle que le dernier périodique grand breton dédié à nos machines, ST Format, a coulé cet été. L'ancien rédacteur en chef d'Atari World, Joe CONNOR, prend les rênes de ce nouveau journal très prometteur. On y retrouve également des journalistes de ST Format comme l'incontournable (dans tous les sens du terme) Franck CHARLTON.

Il est en noir et blanc (le magazine pas F.C !).) à l'heure actuelle, mais devrait voir sa couverture passer en couleur très prochainement. La maquette est dans le plus pur style ST Format. Est-ce pour autant le même maquettiste ? Le contenu, un bon point pour ce petit nouveau, est quant à lui aussi dense que celui d'Atari World.

A chaque peuple sa culture et conséquemment sa production particulière de logiciels. J'avais déjà évoqué les traitements de textes et logiciels de comptabilité usités dans chaque pays d'Europe et quasi inconnus extra-muros. Il serait d'ailleurs intéressant d'en faire un dossier dans un futur numéro. C'est ainsi qu'on trouve chez nos amis britanniques un "Lottery Companion" pour jouer à la Loterie Nationale. Les Anglais, grands joueurs devant l'éternel, fréquentent assidûment des officines spécialisées dans lesquelles ils peuvent parier sur tout, voire sur n'importe quoi.... Il apparaît donc logique que se développent des programmes dédiés à ce sport national ! A noter que les Italiens, fous de foot, ne sont pas en reste, puisque les développeurs transalpins produisent une pléthore de programmes inspirés du "totto caccio" (version très enthousiaste de notre sage loto sportif).

Pour la retouche photo, il semble que Positive Image (une production nationale) recueille majoritairement les suffrages des ressortissants de la blanche Albion. Dans ce numéro, nous avons donc droit à deux tests du-dit programme. Résultat des courses, deux opinions identiques, quoiqu'émanant de deux personnes différentes (comme dans Télérama, excusez du peu) : "P.I. is an excellent program". Et oui, car on dit "program" et non "software" de l'autre côté de la Manche. Les "franglaissistes" amateurs de "vide cérébral" feraient bien de lire un peu plus la presse anglaise avant de se gargariser de termes sonnants mais parfois trébuchants car inadaptés.

Passons sur ces élucubrations linguistiques pour signaler que Positive Image utilise le DSP sur Falcon, tout comme Studio Photo Pro, à la différence près que P.I. est toujours en développement tandis que S.P.P. commence à dater un peu.

Un bon dossier sur les bureaux alternatifs voit NeoDesk, Thing, Magxdesk et Ease entièrement décortiqués par Colin FISHER-Mc ALLUM. A conseiller à tous ceux qui veulent changer de bureau sans se tromper, bien qu'il y manque Gemini et No Desk dont les Allemands sont si friands.

On trouve également les tests de Papyrus Gold 4.0 et de Photoline, chroniqué comme le meilleur logiciel de retouche sur Atari.

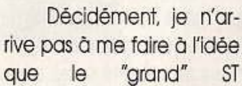
Dans le domaine musical, il semble qu'une curiosité puisse se révéler très prometteuse. Elle s'intitule Sound Chip Synth et, sous l'égide d'une très belle interface, transforme votre ST ou Falcon en synthétiseur Yamaha, chip du ST oblige. Ce logiciel vous propose de créer des sons de synthèse sauvegardables en AVR ou RAW 8 bits 32 Khz, pour vos musiques dites "soundtrack". Il utilise le coprocesseur arithmétique si copro il y a et possède deux générateurs d'enveloppes dignes de ce nom, six formes d'ondes, dix de modulations et pas mal d'autres choses que je n'arrive pas à décrypter sur les captures d'écrans. Le Midi Dump standard sera bientôt implémenté et il paraît même que des versions Pc et Mac verraient le jour. En attendant, on va essayer de l'avoir car il a l'air très très sympa.

Beaucoup d'autres sujets et, comme d'habitude dans les journaux étrangers, des pubs qui nous apprennent une foule de choses,comme l'arrivée "imminente" d'une carte Pentium à connecter sur un des bus PCI de l'Hadès. Il y a même une photo de la bête, mais attendons de voir, ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir testée...

Sommes toutes, Atari Computing est un excellent magazine qui n'a que les défauts de sa jeunesse : édition en noir et blanc et vente exclusive par abonnement. Souhaitons que sa qualité lui amène suffisamment de souscripteurs pour qu'il balaie ces deux obstacles.

ST COMPUTER/ATARI INSIDE
N°11
Novembre 1996





Décidément, je n'arrive pas à me faire à l'idée que le "grand" ST Computer a définitivement disparu. S'il a regagné sa dignité en fusionnant avec Atari Inside, il a perdu les moyens de "grosse production" que lui conférait Maxon. Falke a beau faire des pieds et des mains, malgré son talent on ne peut que se résoudre à enterrer la grande époque de l'Atari en Allemagne (et conjointement celle des moyens financiers nécessaires à l'exercice de l'art...). Du coup, lors de l'Atari Messe, ST Magazine, tout en couleur avec sa disquette, a fait office de référence, voire de rêve, économiquement parlant s'entend. Je n'en tire malheureusement aucune gloriole déplacée, car il ne s'agit pas là d'une montée en flèche de la qualité de notre journal, mais bien tristement d'une très prosaïque et dommageable perte de moyens de l'ex-référence. Selon l'avis de mes distingués confrères, il semble que nous vendions beaucoup plus d'exemplaires que nos homologues européens. Je ne peux que vous remercier de votre fidélité tout en me demandant pourquoi les Allemands, qui fréquentent pourtant assidûment les salons lisent moins leur presse. La rumeur qui veut qu'Invers ait détourné les lecteurs de ST Computer serait-elle avérée ? Cela me semble peu probable, tant le titre prétendument "rapteur" est voué à la Pao.

L'édito d'A.GOUKASSIAN, titré explicitement "les hommes qui restent", relate l'état du marché . Y sont évoqués la naissance d'Atari Computing, le maintien de ST Magazine et les questions des Allemands vis-à-vis de ST Computer (bichromie majoritaire, sans disquette) dont le prix équivaut à celui de ST Mag.

La réponse du rédac chef est sans appel (sous réserve de ma bonne compréhension de la langue de Goethe) : "Considérez notre politique de prix comme une oeuvre d'art envers le monde Atari et nous resterons le plus grand marché du monde Atari".

Ali GOUKASSIAN exhorte (tout comme moi !) son lectorat à tenir et cite justement l'exemple de ST Magazine, condamné il y a deux ans à six mois de survie au maximum et toujours là. L'Allemagne était certes beaucoup moins préparée que nous à une vie plus difficile. Contrairement à la France, le marché y était beaucoup plus fort et bon nombre de développeurs n'avaient qu'à baisser les bras pour ramasser le pactole ! Las, les temps ont changé et beaucoup de sociétés ont du mal à se faire à l'idée qu'il faut "se remuer" pour gagner sa vie. Le monde appartient aujourd'hui à ceux qui se lèvent tôt, comme semblent heureusement le penser pas mal de développeurs germaniques tels ceux d'Adequate Systems, Dmc, Invers, Soundpool...

C'est pourquoi, malgré une baisse de moyens, les colonnes de ST Computer sont toujours aussi pleines de promesses et de réalités.

Parmi les réalités, on trouve les tests de Platine Layout cité, il y a peu sous cette rubrique, comme un successeur de Platon. Je suis incapable de dire s'il est aussi puissant. Il faudrait à ce sujet demander son avis à Rodolphe CZUBA ! Deux certitudes cependant, Platine Layout est suivi et est proposé au prix particulièrement attractif de 178 DM (soit env. 650 F.).

Le test de ressortie de Rainbow II Multimédia paraît trop court pour être honnête... Comment en effet tester sérieusement un tel programme en une page (équivalant à une demi-page dans ST Magazine) ? Une discussion avec l'importateur allemand me révèlera la colère de ce dernier par rapport à ce "test" un peu léger.

Le gros sujet du mois, c'est le retour de l'Omikron Basic dans sa version 5.02 avec un test sur 5 pages. Vous serez heureux d'apprendre qu'il tourne sous Magic et Magic Mac, qu'il est très rapide, qu'il possède une très bonne librairie GEM et une interface digne de ce nom. En revanche, vous serez sans doute déçu de savoir qu'on ne peut dépasser les 65 536 lignes de code. Pour info, sachez qu'Omikron a contacté La Terre du Milieu afin qu'elle l'importe en France. Nous sommes totalement incapables d'assurer la moindre "hot Line" à ce sujet, mais si vous estimez que cela en vaut tout de même la peine, faites-le nous savoir, nous nous sommes déjà lancés avec Face Value dans le même sujet ! Après tout, le Basic Omikron a été distribué gratuitement avec tous les ST.

L'Histoire des machines Atari continue avec l'arrivée des 600 XL jusqu'à la Voice Box permettant de synthétiser la voix pour la série des XL. Quand on dit qu'Atari a toujours été en avance sur son temps...

Le reste du magazine est réparti entre les rubriques classiques sur lesquelles je ne m'étendrai pas faute de place, si ce n'est pour signaler l'arrivée d'un UVK v6.9, un Metados 2.7, une carte 12 MO pour Mega ST, un nouveau programme de fax/modem et l'adresse internet du Portfolio Club : http ://members.aol.com/pofoclub.

ST COMPUTER/ATARI INSIDE

N°12

Décembre 1996



L'édito frappe très fort avec l'annonce d'un nouveau clone Atari. Non, pas le Phoenix, mais le Milan 2 000. Pour la petite histoire, il serait deux fois plus rapide qu'un TT et coûterait près de 3 500 F. Le hic, c'est que, tout comme le Phoenix, le Milan 2 000 n'existe pour l'heure que sur papier... Si son arrivée sur le marché serait effectivement une véritable bénédiction (la fameuse machine tout public à moins de 5 000 F), son annonce prématurée risque de faire des dégâts, tout comme l'annonce il y a deux ans du Milan par Atari Inside. Milan qui n'a jamais dépassé le stade de projet, comme chacun sait, dégoûtant au passage plus d'un atariste. Il suffit de voir la tête des développeurs allemands (SoundPool et Crazy Bits en tête), apprenant que le Phoenix n'existait toujours pas en prototype, pour comprendre combien ce genre d'annonce peut faire du mal lorsqu'elle arrive trop tôt ! A. GOUKASSIAN m'a affirmé que le Milan 2 000 était quasi prêt. Je ne peux que souhaiter que cela soit vrai, sinon l'édito de son précédent numéro va en prendre un sacré coup. Pour ma part "méfiance", attendons de voir un proto tourner avant de tirer des plans sur la comète. Les projets de clonages sont légions à l'heure actuelle, mais pour l'instant, hormis l'Hadès, il n'y a rien qui tourne ou qui soit près de l'être.

A part cela, ce numéro de ST Computer est très encourageant avec la présentation d'une nouvelle version d'Audio Tracker, de la QuickCam sur Atari et des nouvelles fraîches de Calamus SI 96.

Audio Tracker se voit complètement relooké en 3D. Il ressemble par bien des aspects au fameux VST sur Mac, avec autant de pistes qu'un Power Mac précédente génération, c'est-à-dire 8 !!! Une autre de ses particularités est de posséder maintenant une fenêtre de gestion des pistes façon écran principal de Cubase. Nous en reparlerons beaucoup plus longuement le mois prochain, l'ayant ramené de l'Atari Messe.

Parmi les "news", souvent très instructives dans ce magazine, on apprend la sortie d'une nouvelle base de données baptisée 1St Base 3. Il s'agit en fait d'une remouture du fameux 1St Base. On apprend également la présence de Papyrus 5 à l'Atari Messe avec, entres autres, les ajouts suivants : lignes d'aides magnétiques, import/export pour Word 2, 6 et 7, pages maîtres... Là aussi nous devrions en savoir plus d'ici peu.

Un petit dossier assez intéressant traite de l'émulation d'autres systèmes sur Atari. On découvre ainsi qu'il est possible de transformer son ST en Sinclair ZX81, ZX Spectrum, Sinclair Ql, Accorn BBC, Commodore 64, Msx, Apple II, Atari 400-800 Xl-Xe. Vous aurez rajouté de vous même Mac et PC avec les feux Spectre Gcr, Falcon Speed, At Once, Pc Ditto...

Dans le très beau cahier Falcon Scène, on apprend également qu'un clone de Doom (pour ST uniquement) est en développement ainsi qu'un nouveau logiciel de dessin pour Falcon, à l'interface très prometteuse, intitulé EscapePaint. Reste à savoir si nous avons vraiment besoin d'un logiciel de dessin supplémentaire alors qu'il nous manque pas mal de choses dans les domaines de la bureautique ou du multimédia.

Quant aux tests de jeux, on a droit à Road Riot qui sera testé dans le prochain numéro de ST MAGAZINE.

ATARI ST NIEUWS

N°90

Décembre/Janvier 96



L'Omikron Basic 5.02 est là et Atari ST Nieuws s'en réjouit avec cette particularité toute hollandaise qui veut que le plus gros titre de couverture ne fasse pas forcément l'objet du plus long article. Le Basic précité, annoncé comme le dossier du siècle, n'a en effet droit qu'à une petite page, contre deux pour Videomaster.

Mon extrêmement faible niveau en néerlandais ne m'a pas permis de comprendre ce que propose le logiciel STIB'97. Ce dernier prend lui aussi toute une page d'A.S.N. Est-ce un bibliothécaire, un programme de test de connaissance, un logiciel interactif nous relatant les évènements écoulés durant l'année 96 ? Que celui qui comprend le néerlandais me fasse signe, je serais ravi qu'il me communique sa "version des faits".

A part ça, l'émulateur Atari pour PC qui a l'air de casser la baraque, est encore une fois TOS2WIN. Les gembench ont l'air fort intéressants (CPU en moyenne 14 fois plus rapide qu'un STE), bien que très en deçà de ceux d'un Hadès même 40. Signalons tout de même que l'article ne mentionne nulle part sur quelle machine a été testé ledit émulateur. Alors 286 SX 25 ou Pentium 200 ? La réponse est vraisemblablement du côté de ce dernier, mais avouez que faire un comparatif sans préciser sur quelle machine le test a été réalisé, c'est un peu déroutant tout de même.

L'article sur les utilitaires pour ZIP et JAZ et

très instructif puisqu'il nous apprend que le DP de backup Ezback permet de formater les cartouches de ces périphériques si particuliers. En France, nous avons l'habitude d'utiliser Hd Driver, mais il est bon de savoir qu'un DP sait également le faire, bien que vu le prix d'Hd Driver (200 F)...

Côte programmes du commerce, il y a également le nouveau SCSI Tool qui est cité avec son utilitaire intitulé (???) ZIPJAZ.PRG tout simplement ! Seul hic, les dernières versions de SCSI Tool n'arrivent toujours pas chez nous (alors Henri qu'est-ce que tu fous ?).

En France, toujours pas de nouvelle base de données alors qu'en Hollande, on teste ce mois-ci Stella. Enervant,non ? Je ne vous décris d'ailleurs pas les fonctions, ni l'interface de ce programme, histoire de ne pas vous faire enrager davantage... Et pourtant il y a bien une solution. Ce programme est en DP, en se rangeant à l'appel de Romuald JOUFFREY et Jean Michel COIGNUS, une bonne âme devrait pouvoir nous le traduire.

Si vous avez suivi les articles de Patrick BONNET sur la création de fontes pour Calamus SI, vous avez sûrement dû être déçus de ne plus trouver de programme pour suivre les données de l'article (au fait chez TDM, nous avons retrouvé un stock de Didot Lineart). Et bien A.S.N. vous présente fièrement Fonty produit par le Fast Club, celui-là même qui a réalisé IMAGE COPY.

Le reste se partage entre les "retests" de jeux et de programmes musicaux.

INVERS

N°12



Une des dernières lectures avant la version française. Pas de test de logiciels TOS ce mois-ci, mais un programme cousin tout de même : Neon Os2 V 2.14. Les possibilités ont l'air identiques à celles de la version TOS, mais Dieu que l'interface est laide! Décidément le PC n'hérite que de systèmes aux interfaces rébarbatives. Heureusement le rendu des images est toujours aussi impressionnant. C'est dans ces moments-là qu'on se rend compte à quel point le meilleur outil 3D du monde (ce que n'est pas Neon tout de même) n'est rien sans le talent de l'infographiste.

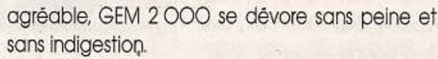
On trouve aussi un article de fond sur les fontes gothiques, Schwabacher et Fraktur signé Ralph BERGER, un reportage sur le Multikom'96, un autre sur l'Orbit Publish'96 de Basel où Invers était également présent ainsi qu'une interview d'Harmut ENGEL (le superviseur des animations d'Independance Day). Ne me dites pas que vous ne savez pas ce qu'est Independance Day ! C'est un nanar de plus où les Américains se posent en sauveurs du monde, intelligence suprême, mais hélas artificielle... Ce qui sauve le film du bouillon (destinée pourtant glorieuse pour un navet), ce sont les effets spéciaux de très grande qualité, d'où la présence de cette interview dans Invers.

Quant à la partie "autres systèmes", elle comprend un test de Photoshop 4, des filtres d'Extensis et une pratique de la digitalisation sous Silver Fast.

GEM 2 000

N°3

Décembre 1996



Comme annoncé la dernière fois, voici GEM 2 000, le fanzine du groupe M2000. Petite taille et pagination modeste pour une maquette très agréable, GEM 2 000 se dévore sans peine et sans indigestion.

Malgré le titre, le club ne comporte pas que des ataristes, d'où l'apposition sur chaque page du logo Pc, Mac ou Atari selon la destination du rédactionnel. Ceci dit, la grande majorité concerne notre univers, ce qui ne peut que nous réjouir!

Pour le contenu, on y trouve des "news", des astuces, des tests, des interviews, des reportages... Bref tout ce dont un fanzine se doit de présenter pour être complet.

Le test de la Centurbo Evolution 1 a ceci d'intéressant qu'il ne se contente pas des Gembench, mais sert une série de tests réels. Cela donne une accélération entre 1,43 et 1,8. Je vous livre les résultats tels quels :

Gemview

– chargement et affichage d'une image JPG : rapport 1.58

– chargement et affichage d'une image GIF : rapport 1.56

Apex

– chargement et affichage d'une image JPG : rapport 1.75

CAB

– chargement et affichage d'une page HTML : rapport 1.67

NEON

– chargement et affichage d'une scène : rapport 1.8

FRACTAL

– Calcul de fractales au CPU ou FPU : rapport 1.6

– calcul de fractales au DSP : rapport 1.71

Apex Viewer

– Chargement et affichage d'une image JPG : rapport 1.43

– chargement et affichage d'une image JPG : rapport 1.69

– chargement et affichage d'une image GIF : rapport 1.50

SHELL LZH 1.3

– compression d'un fichier de 576 ko : rapport 1.71

ST ZIP

– compression d'un fichier de 576 ko : rapport 1.63

Côté interview, on trouve celle de Logitron, société qui se démène dans notre univers et voit ses efforts récompensés par de très bonnes ventes. On apprend qu'il y a une dizaine de personnes travaillant de près ou de loin avec Benoît FERNANDEZ et que nous devrions avoir prochainement un shoot them up intitulé Sigmaa 5668 (ahhh! Les titres Logitron !!!)

Mais l'interview la plus intéressante est celle de Sam TRAMIEL captée sur le web de Next Generation, un magazine spécialisé dans le jeu vidéo. Les propos de Sam TRAMIEL datent de Juillet 95 et ne sont pas dénués d'optimisme, mais l'histoire nous a malheureusement prouvé qu'il se trompait. Ceci dit, c'est à lire pour comprendre la politique d'Atari, en complément du texte de Don THOMAS paru dans le ST MAG n°112.

Gem 2 000 se termine par le billet d'une adhérente (serait-ce "La" lectrice de ST Magazine ?) qui tente courageusement d'entraîner ses consoeurs vers les joies des plaisirs informatiques, ce que je ne peux que cautionner vu le taux de participation désolant de la gente féminine dans nos rangs !!!

PFM

N°11

Décembre 1996



Gros coup chez PFM ! Le magazine annonce en effet sa mutation en Stratos, bimestriel vendu en kiosque. Bien que la presse française spécialisée semble se porter un peu mieux que ses homologues étrangères, on peut se demander ce qui pousse PFM à jouer les missions suicides. La nouvelle serait réjouissante si le marché national était florissant et offrait suffisamment de place pour deux magazines. Mais au vu des tristes réalités : rude concurrence, perspectives économiques moroses, mise de fond conséquente pour le lancée d'un magazine (avance de fond pour trois numéros, paiement du stock invendu, fabrication du double d'exemplaires que ceux vendus...), on crie au casse-cou ! En Allemagne, Maxon a préféré céder ST Computer à Falke Verlag pour une fusion avec Atari Inside plutôt que de voir les deux magazines sombrer ensembles. En Angleterre la sortie (éphémère) d'Atari World a généré dans un premier temps la chute de ST Format. Atari World, Icare de la presse britannique, a sombré à son tour, entraînant Compo Uk dans son sillage. Du coup les anglais n'ont plus qu'un mensuel en noir et blanc et non diffusé en kiosque à se mettre sous la dent.

En France, cela fait un petit moment que le

magasin de La Terre du Milieu contribue pour une bonne part au fonctionnement de ST Magazine. Une situation qui ne s'améliorera (hélas) vraisemblablement pas avec le rachat de ST Mag par la société susnommée.

Alors, rêve irresponsable, pulsion suicidaire ou coup de poker, l'avenir nous le dira. Je souhaite à Stratos tout le succès possible, bien que je reste persuadé que le risque n'en vaut pas la chandelle.

Allez, trêve de sinistrose, passons au contenu de ce numéro, fort bon au demeurant.

Avant d'attaquer le contenu, signalons que la maquette s'est bien améliorée même si elle est parfois difficilement lisible, voire illogique (article sur H2O par exemple).

Puisque je parle d'H2O, sachez que c'est FFC, éditeur de PFM, qui est à l'initiative de cette résurrection, car le titre était bel et bien enterré. Un coup de chapeau donc à FFC, car ce jeu en vaut vraiment la peine.

Le magazine débute avec un article sur la compression qui comporte des comparatifs très intéressants, puisqu'ils mettent dos-à-dos différents compacteurs sur des fichiers identiques et différents formats d'une même image. Il en résulte que le plus rapide est St Zip (4'34"), suivi de près par Lzh (5'07"). Le plus mauvais score est obtenu par Atomic 3.6 et ses 16'26". Quant au taux de compression, c'est toujours St Zip, puis Lzh qui l'emportent, mais la queue de peloton revient à Ice 2.4. Les différences sont tout de même très minimes. Pour les types de formats, c'est de toute évidence le DOC (texte) et le TGA qui sont les plus "compressibles". Quant au TIF, il est visiblement hors-circuit car sa taille est identique compressée ou non. Il doit s'agir en fait d'un TIF True Color ou CYMK et par conséquent incompressible. Ceci dit, afficher invariablement le même nombre d'octets avant et après, c'est tout de même un peu louche.

On remarquera une interview de Sébastien GALINO d'Atlantide Software qui présente son association, son futur fanzine ainsi que ses projets dont Dirty Sound Studio nouvelle mouture que nous avons grande hâte de tester.

Le grand dossier du mois, est constitué par le résultat du sondage Centek à propos du Phoenix. Faire un sondage sur un projet de machine est une excellente chose en soit et du coup, sur 1700 courriers envoyés, 397 personnes ont répondu, score tout à fait honorable.

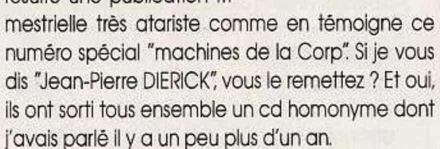
Le dossier se termine par un tableau assez étonnant reprenant les projets des sondés. Devinez qui arrive en tête ? Je vous le donne en mille : l'Alligator ! Oui, oui, celle de Turtle Bay qui fonctionne en proto mais qui n'a jamais réussie à être produite en série. Cela fait plaisir de voir que le projet n'est pas abandonné pour autant. D'autres idées semblent alléchantes, mais n'en sont qu'au stade d'étude ou de projet.

Un vieil article de Thierry RODOLPHO nous raconte sur 6 pages les péripéties de Gdos et Speedo, les deux compères qui suivent le Tos depuis son origine. Un article précieux pour tous les développeurs.

PFM se termine sur une annonce prise sur Internet et pour le moins fantaisiste. En fait, c'est la même que celle citée dans Jag War il y a quelques mois et venant de ST Report. Une bien improbable Arlésienne, dans la mesure où le texte de la fameuse annonce cite des produits impossibles comme Rayman 2 ou Club Drive 2 000 sur Jag. Il s'agit à mon sens d'un ancien projet de la corp pas mal enjolivé par les habituels délires de certains utilisateurs. N'oublions pas que la corp ne possède plus que trois employés, se fout du TOS comme de l'an quarante et de toutes façons n'a plus aucune crédibilité en matière de suivi de développement. Si vous en doutez, relisez le texte de Don Thomas dans le précédent ST Magazine.

Notez que PFM ne donne pas que dans l'informatique comme en témoigne la sympathique nouvelle (non signée) et l'article de Falcon Lolo sur le cyberpunk.

MIDI COMEDIE



N°25
Janvier 1997

Le club Midi Comédie est un groupement de musiciens franco-belges majoritairement ataristes et heureux de l'être. Il en résulte une publication trimestrielle très atariste comme en témoigne ce numéro spécial "machines de la Corp". Si je vous dis "Jean-Pierre DIERICK", vous le remettez ? Et oui, ils ont sorti tous ensemble un cd homonyme dont j'avais parlé il y a un peu plus d'un an.

Et bien voici leur fanzine réalisé sur le Falcon de J.P.D. Pour la "couv" et sur le TT de Jo VANDEWEGHE pour l'intérieur.

Ce numéro commence avec un test de NVDI 4 comprenant la liste des imprimantes reconnues par ce dernier ce qui est, sommes toutes, une grande idée à laquelle on n'a jamais pensé. Je ne le dirais jamais assez, les fanzines sont indispensables.

Le dossier sur la gamme Atari recèle une perle que je n'hésite pas à vous citer.

Vu chez un vendeur belge de PC :

"Toute réinstallation de Windows 95 sera facturée 1 500 FB !"

Ce panneau se passe de commentaires, tout y est.

Le dossier est très complet et récapitule tous les descriptifs techniques des machines, les faces arrière et les différents ports... Bref un petit fanzine digne des plus grands.

Avant de finir, j'ajouterai que j'ai découvert une nouvelle adresse de revendeur belge. Je vous la donne :

COMPUTERSYSTEMEN WILLAERT
Brugesteenweg 349
B-8 800 ROESELARE
Tél.051/22 14 28

FALK MAG



N°5
Version papier
Septembre/Octobre 1996

Comme écrit plus haut, c'est le monde à l'envers. Un disk mag extrêmement réussi se transforme en fanzine papier dépersonnalisé. Quelle mouche a donc piquée Falk Mag ?

Et bien tout simplement l'envie de pouvoir être lisible partout sans être obligé de trimballer son Falcon et de le brancher pour relire les articles. Que les fans de la version "disk" (j'en fais partie) se rassurent, celle-ci n'est pas abandonnée pour autant.

Par contre on se rend compte du coup de la densité de Falk Mag qui tient sur 77 pages !!!

Que contiennent donc ces soixante quatre pages ?

Aussi étonnant que cela puisse paraître, le contenu de Falk Mag suit de très près celui de PFM : dossier Centek, Digital Tracker, Be Box, compression, Eb Model, programmation, Dirty Sound, cyberpunk et même une nouvelle. A vrai dire on y retrouve également au moins un intervenant : Falcon Lolo.

Jusqu'à présent, cela ne m'avait jamais frappé, mais là, sur papier, c'est on ne peut plus évident. Autre analogie, le premier numéro papier de F.M. ressemble étrangement au premier de PFM qui comportait un nombre de pages assez proche, agrafées également sur le bord gauche et uniquement imprimé sur le recto. Alors simple hasard, convergence de point de vue ou encore même équipe ?

En fait le plus de Falk Mag se trouvera dans les articles sur la musique et la vidéo. Peut-être devons-nous trouver là l'explication de la collaboration Falk Mag au cd rom de Stratos qui devait comporter à l'origine des morceaux de groupes inédits.

Je retiens tout de même de ces numéros deux interviews extrêmement intéressantes de deux Emmanuel contribuant grandement à la grandeur de notre univers : BÉRANGER, auteur d'Eb Model, et JACCARD, auteur de Digital Tracker.

On trouve également un test très explicite sur l'environnement de Magic 4 dont je conseille la lecture à tous les futurs "Magiciens". Ils verront ainsi tous (ou presque) les programmes qui tournent où ne tournent pas sous ce super système d'exploitation. Je rajouterais à la partie musique

le fait que Quincy et les produits Soundpool marchent très bien avec, contrairement à Cubase qui ne fonctionnera vraisemblablement jamais sous Magic pour cause d'obligation de refonte totale, ce qui semble exclu de l'avis de même de Charlie STEINBERG.

Les passionnés de programmation se réjouiront de trouver des articles sur le 68 030, le C, le Pascal et les polygones.

Je parlais plus haut de la similitude des articles. Là ça va carrément très loin puisque l'article sur la compression est, hormis l'absence d'intro, en tous points identique à celui de PFM. Décidément, il y a redite et une fusion pourrait finalement s'avérer utile.

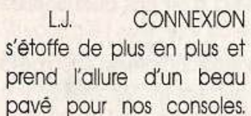
Je finirai avec un article particulièrement réjouissant sur s télé achat par Frédéric JAUMES.

LYNX & JAGUAR CONNEXION

N°9

Décembre 1996





L.J. CONNEXION s'étoffe de plus en plus et prend l'allure d'un beau pavé pour nos consoles. L'intégration de la couleur est assez réussie, même si au début de la lecture on a du mal à percevoir le sens de celle-ci (les tests se divisent en deux demi-pages pour pouvoir offrir des captures couleurs sur la page quadri alternant avec les tirages n&b).

Au menu de ce mois-ci :

Le courrier des lecteurs, les "news", la liste des jeux Jaguar dispos avec description et notes au palmarès L.J.C., dossier sur les jeux à venir (fermes et potentiels), la vie associative, les tests Lynx (California Games, Double Dragon, Ninja Garden III, Gates of Zendocon, Rampart), Jaguar (Brain Dead 13, I-War, Raiden, Cannon Fodder, Kasumi Ninja, Troy Aikman) et enfin les tips (Slime World, Fight for Life, Baldies, Vicking Child, Highlander, Cristal Mines 2, Atari Karts, Battleweels) avant les petites annonces qui clôturent le magazine.

Sur le podium des jeux testés arrivent en tête Ninja Garden III (Lynx) et Cannon Fodder (Jaguar) avec trois coeurs chacun. La palme du coeur brisé revient à Troy Aikman que je trouve pourtant de bonne facture bien que n'entendant strictement rien au football américain (idem pour notre version nationale, alors celle des USA pensez donc...).

J'allais oublier, la liste et le dossier sur les jeux Lynx à venir font le pendant à leurs homologues Jaguar du début de mag.

Un très bon numéro que je recommande à tous les possesseurs de Jag et de Lynx, mais ils sont tous déjà abonnés bien sûr...

Godefroy de MAUPEOU

St COMPUTER/ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM, / HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49 / 10144 TORINO / ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux / 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT
63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole / 67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST
7, rue Félix Gaffiot / 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

O NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9, 88662 UBERLINGEN /
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Alexandre GARCIA
Avenarede, 31390 MARQUEFAVE
version disk mag : freeware
version papier : ?

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876 OYTEN /
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR / LYNX CONNEXION
46, rue de versailles / 82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses,
83210 SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3F par n° – 6 n°/an

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue eds Ribottées
21000 DIJON

ACC
ATOS
21, rue Fondary / 75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

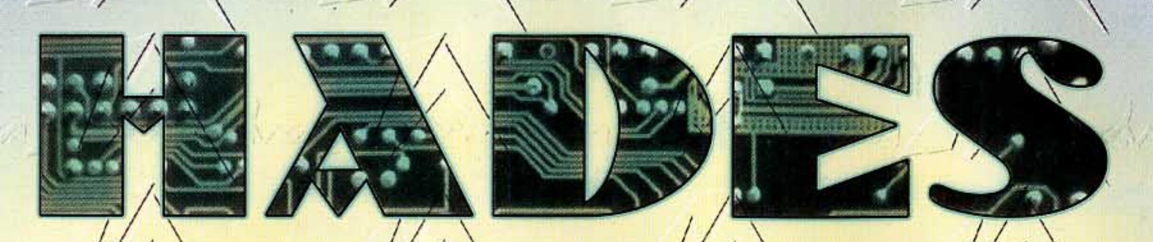
TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, Bentinck drive, troon, Ayshire, KA10 6HZ, ECOSSE
abonnement : 6 mois 11.5£ / 6 mois + disk 17.5£ / 1 an 23£ / 1 an + disk 35£ (bimestriel)

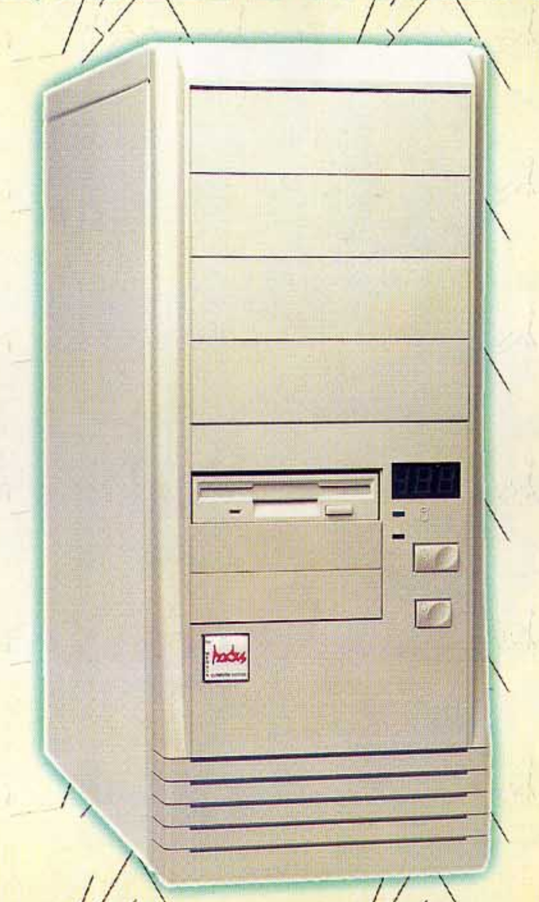
MIDI COMEDIE
Phillipe LENFANT
32, rue du Capitaine Ferber / 59000 LILLE
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
LCR, Place Cadet Rousselle,
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ VU, VOUS N'AVEZ RIEN VU !!!



LE CLONE ATARI QUI BOULEVERSE LES DONNEES DE LA MICRO



THE POWER WITHOUT PRICE IS BACK !!!

HADES 40 (68040 64 MHZ) : 13 350 F
HADES 60 (68060 120 MHZ) : 16 950 F

configurations comprenant une carte mère avec processeur, 1 boitier, 1 lecteur de disquettes 1.44, 1 clavier, 1 disque dur FAST IDE 850 Mo, 8 Mo de mémoire, 1 carte graphique ET 4000 PCI 1 Mo, NVDI ET4000. Autres configurations sur mesures.



96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS - métro Poissonière
tél. 42 80 10 39 - fax 74 80 61 46





17, AVENUE DE PARIS
94800 VILLEJUIF
TEL 46 78 28 14
FAX 46 78 26 63